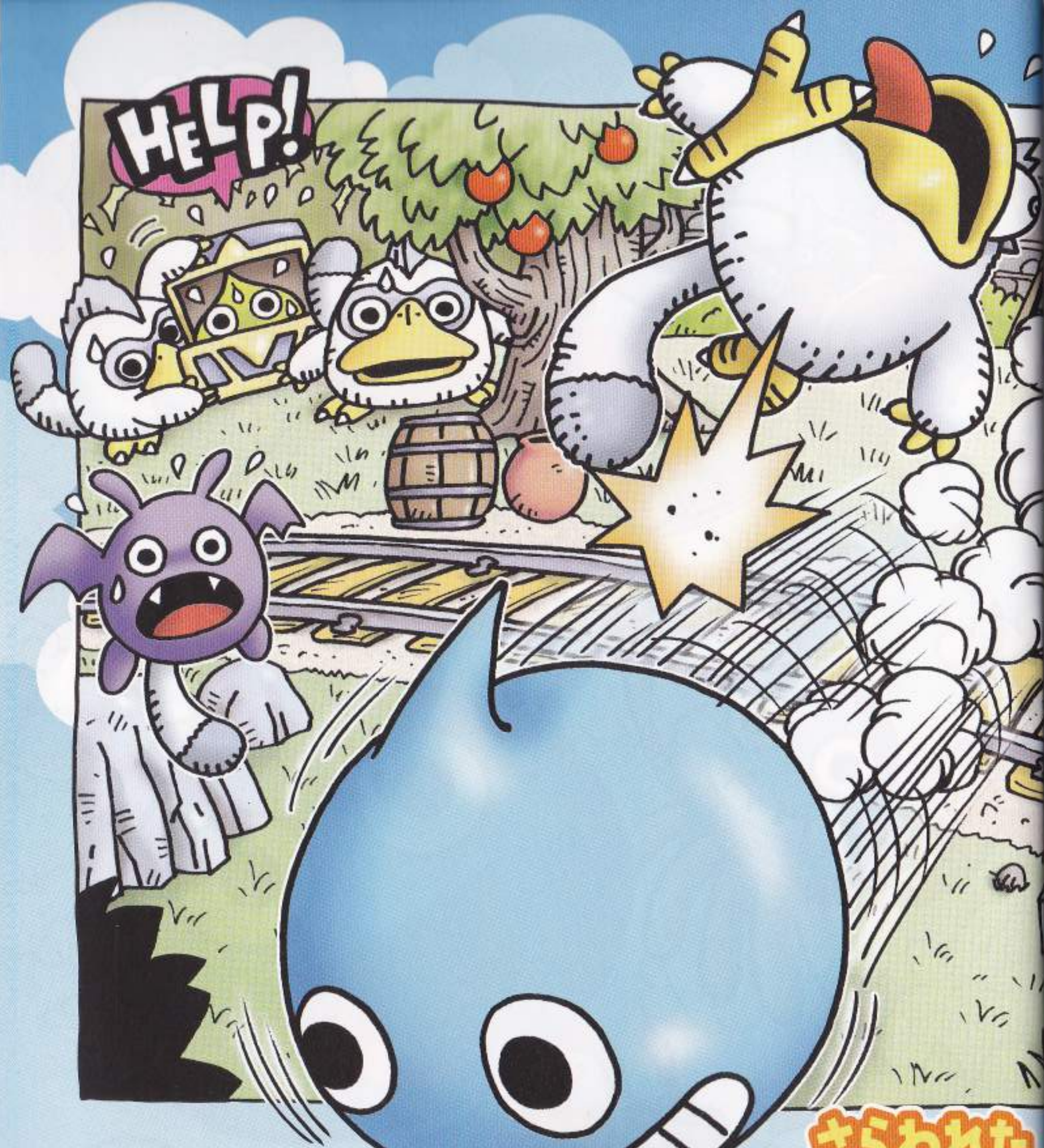
ISBN4-7575-1091-8
C9476 ¥952E
9784757510913
1929476009524
SQUARE ENIX
定価:本体952円+税
雑誌62011-22

SQUARE ENIX
SE-MOOK
GAME BOY ADVANCE
スライムもりもり
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
衝撃のしっぽ団
公式ガイドブック

スライムもりもり
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
衝撃のしっぽ団
®
公式ガイドブック

HELP!

さらわれた仲間たちを
"しっぽ団"から取り返すために
冒険の旅に出よう!!

スラバッカ島にあるスーランの町は、スライムたちの町…いつも平和で楽しい町です。

こどもたちも元気いっぱい。今日も町では、何やらイタズラのそうだんをしてとっても楽しそう。

それな平和な夜…
事件は、おきました…。

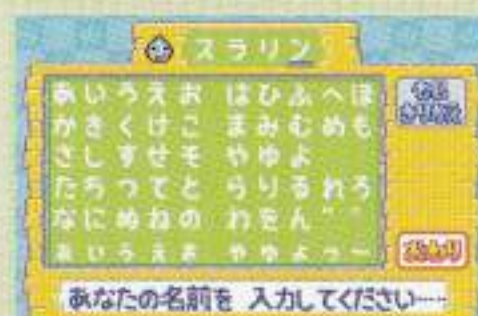
突然ナゾの『しっぽ団』が襲ってきて、町のみんなを連れ去っていってしまったのです！

さいわい、1匹だけ助かった主人公は連れ去られた100匹の仲間を助けるために冒険に旅立つのでした。

冒険に出る前に知っておきたいこと

冒険を始める前に、「冒険の書」の作り方や冒険の進め方など、まずは基本的なことを知っておこう。とくに「冒険の書」は、始め方や終わり方、通信対戦などの基本になるぞ。

「ぼうけんのしょ」を作る

まずは作る「冒険の書」の番号を選択しよう。

次に名前。ひらがな、カタカナ、アルファベットがあるよ。

ボタンの役割

Aボタン

- コマンド決定
- メッセージを送る

Bボタン

- キャンセル
- 話す

STARTボタン

- ポーズ画面を開く
  - ・町にいるとき ▶11ページ
  - ・各ステージ中 ▶23ページ
- ミニゲーム開始

SELECTボタン

- 地図を拡大する

「ぼうけんのしょ」の見方

「冒険の書」には、それまでの冒険の記録が残されている。いろんなことができるから、説明を読んで各項目を知っておこう。

❶「ぼうけんのしょ」の番号
❷主人公の名前
❸主人公の体力
❹助けたスライムの数
❺プレイ時間
❻対戦の勝敗

●ぼうけんする
冒険を始める。またはその「冒険の書」に記録された冒険を再開する。

●コピー
「冒険の書」をコピーする。記録が2つあるときは、消さないとコピーできない。

●つうしん
通信対戦をするためのモード。GBA専用の通信ケーブルが必要だよ。

●けす
「冒険の書」を消す。一度消すと、消した記録は復活できないから注意。

●スリープモード
一時的にゲームを中断できるモード。SELECTボタンとL・Rボタンを同時に押すと発動するよ。戻るときも同じ操作でOK。

冒険の進め方

「ぼうけんのしょ」を選ぶ

始めたい「冒険の書」を選択して、「ぼうけんする」を選ぼう。

町を出る

スーランの町を出ると、自動的にステージ選択画面に切り替わるよ。

ステージを選ぶ

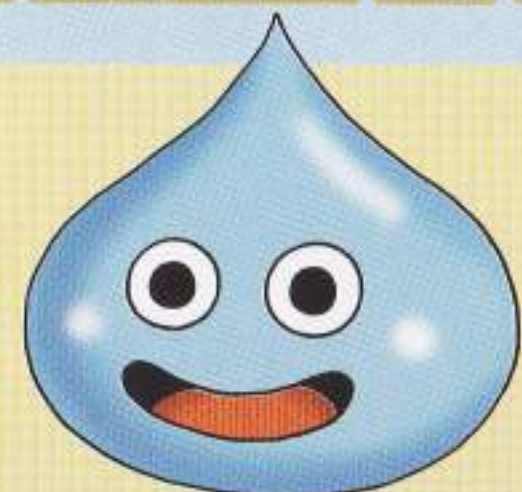
ぼうけんする

町に戻る

教会で記録する

初めての冒険のときは、特定のところに物語が進むまで、冒険の記録はおあずけ。町に教会ができて、初めて自由に冒険の書に記録ができるようになるよ。

「冒険の書」に記録しないと、それまでの冒険がセーブされないので注意。

主人公とその仲間たち

主人公（しゅじんこう）
このゲームの主人公。誰にも負けない情熱を持つ、町の人気者だ！

スラみ
主人公の妹。ちょっとおませさんで、結構食いしん坊らしい。

ミイホン
気が強くて熱血漢。主人公のよき友達で、よきライバルでもある。

ドラお
少し気が弱くて臆病者。主人公の友達で、よく遊んでいる。

パパ&ママ
やさしくて厳しいママ、貫禄のあるパパ。主人公の両親。

しっぽ団（だん）
「スライムのしっぽ」の謎を追い、平和なスーランの町を襲った。

公式ガイドブック

CONTENTS

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

スーランの町を歩いてみよう!!

平和な町を襲った恐怖の一夜を再現！

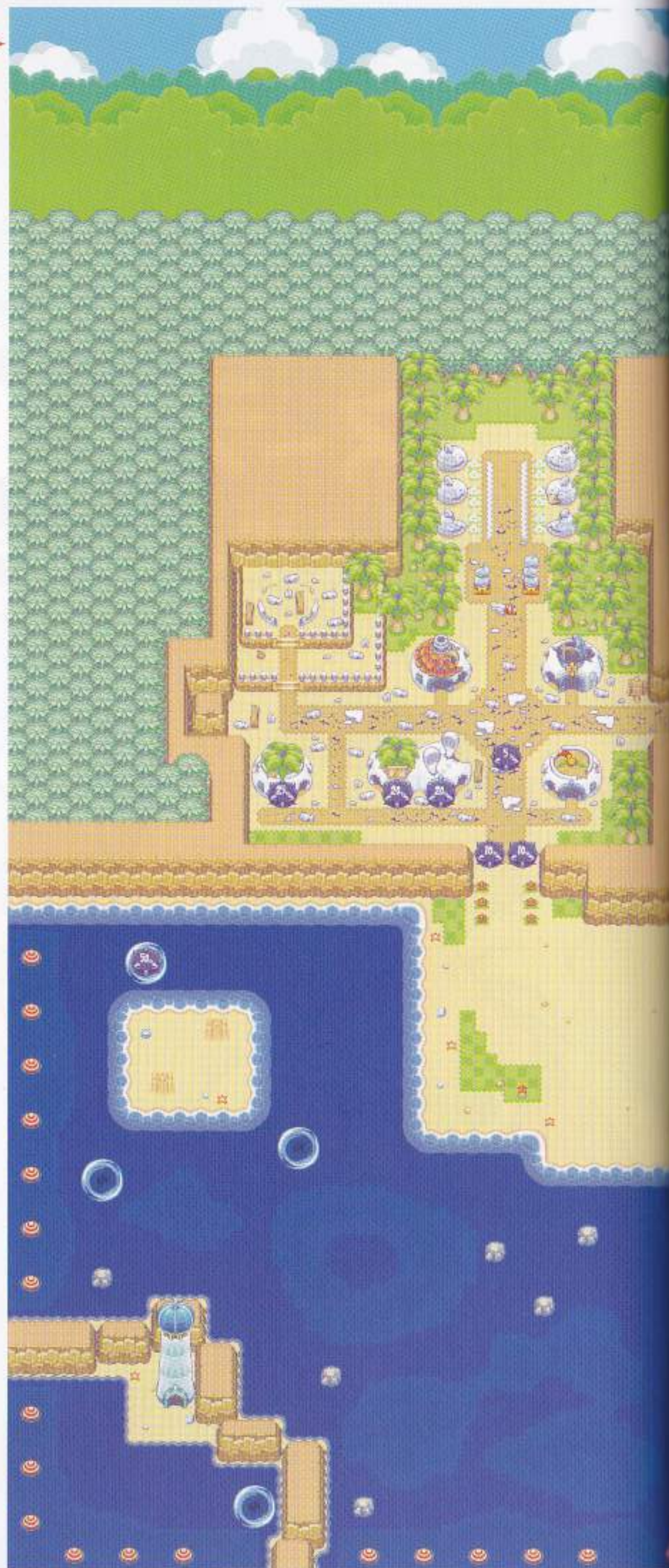
元気に遊ぶミイホンたち。

イタズラ好きな子供たちだ。

ある夜、しっぽ団が襲ってきた！

ミイホンと外に出ると、

ギガおに見つかった！

はたして主人公の運命は!?

神父（しんぷ）

教会で「冒険の書」を記録してくれる神父さん。主人公を勇者と称えている。

遊びたくなったらツボくらっしゅだ！

ドラお

主人公の友だち。いつも教会の横でフワフワと浮いているよ。

わからないことは聞いてくれ

グランじいさん

町の長老でとてももの しり。わからないことはグランじいさんに聞こう！

いろんなことができる住みやすい町にするモジャ！

シドもじゃ

変わり者のももんじゃ。「まもの堂」の店主で、いろんな物を作るよ。

スライムたちが暮らす平和な町

スライムたちが平和に暮らしていた町・スーラン。しっぽ団に襲われて、町には誰もいなくなってしまった！　早くみんなを助けて、町の平和を取り戻そう。

スーランの町でできること

さらわれた仲間を連れ戻そう!!

冒険が始まったばかりの頃の町はボロボロ。でも助けた仲間が戻ってくるたびに、町も元に戻っていくよ。そして条件がそろえば、しっぽ団に襲われる前よりも、町は格段に発展していく。すべてはキミの頑張りにかかっているぞ！

町を歩こう

冒険から帰ってきたら、必ず町を歩いてみよう。帰ってきた仲間たちによって、町のいろんなところが変わっていく。また鉄球がかたづけられるたびに、歩ける範囲も広がっていくよ。

話しかけてみよう

町で仲間に出合ったら話しかけてみよう。お礼を言われたり、いろんなことを教えてくれたり、場合によっては何かもらえることもあるよ。

「…」は話をしていないしるし。

話すときはBボタンを押す。

町でいろんな情報を見よう!!

町を歩いているときにSTARTボタンを押すと、いろんな情報を見ることができる。冒険中に町に運んだ資材やまもの、助け出した仲間たちの手紙など、その内容はいろいろ。ことあるごとに確認して、冒険の役に立てよう。

いろいろわかって面白い！

① メイン画面

メイン画面では助けた仲間の数を確認したり、町の地図を見たり、持っているゴールドやアイテムを確認できる。画面はAボタンか、SELECTボタンで全体図と拡大図をきりかえることができるぞ。

① 町の番地
② 助けたスライム
所持ゴールド
所持アイテム
③ 主人公の体力
④ 町の地図
⑤ 画面のきりかえ

Aボタンか SELECTボタンで全体マップ!!

役に立つ情報ばかりだね

② 助けたスライム画面

ここでは冒険中に助けた仲間のスライムたちを確認できるよ。それぞれの名前や、助けた後にくれた手紙、町のどこにいるかもわかる。誰の手紙を読んだか、誰と話をしたかもわかる親切設計だ。

① 助けたスライムのリスト
② 助けたスライムからの手紙
③ 助けたスライムの町での居場所

手紙は何度でも読める。

③ 運んだもの画面

冒険中に、トロッコや定期船に乗せて町に運んだまものや資材を確認できる画面。個数や匹数が表示されるうえに、どこにいるか（あるか）などのちょっとしたデータまで見ることができるよ。

●まものの場合

1匹でも運べば記録される。

まもの
そうこ

●そうこの場合

個数、場所などがわかる。

町の発展 ア・ラ・カルト

仲間たちが町を復興させる!!

助けた仲間たちの数が増えていくと、当然、町もにぎやかになっていく。それにとどまらず、新しい施設や遊び場なども建設されていくんだ。冒険では仲間を助けるだけでなく、いろんな資材やまものもたくさん運んでこよう。

こんなこともできるようになる！

❶ みんなの元気で町をキレイに！

鉄球をかたづけて、建物も直そう!!

一番わかりやすい町の変化は、一丁目がみんなの努力で元に戻ること。ただそれには、たくさんの仲間たちの力が必要になるんだ。鉄球に書かれている「St」は「スラトン」と読み、1Stは1匹のスライムで持てる重さのことを示しているよ。

しっぽ団にメチャメチャにされた町。

みんなの力で元通りになっていく。

❷ スライム増えれば施設も増える!!

いろんなお店や施設がいっぱい！

ある特定の仲間を助け出して町に送ると、施設が開設されたりするんだ。アイテムを売っているどうぐ屋、お酒が飲める酒場、スポーツができるグラウンドなど、その種類はいろいろ。どんどん町を発展させていこう！

どうぐ屋はとても便利やで！

スラきち

「テキ屋」って、一体何をするところ？

ビーチの海の家も大繁盛の様子。

❸ 遊びがいっぱい！

冒険も忘れちゃいそう！

町には子供のスライムもたくさんいる。その子たちも楽しめるような、いろんな遊び場もできるよ。トランポリンやサーフィンなど、冒険中でも経験できないようなことがいっぱい。でもそれにはいろんな条件があるみたいだ。

いろんな遊びがいっぱい!!

❹ いろんなまものが町に!!

一緒に楽しく暮らそう！

ここはスライムたちの町だけど、冒険中に運んだまものも、町に住みついたりするんだ。本当はしっぽ団も、平和を望んでいるのかもね。

住みやすい町モジャ！

ももんじゃもすっかり改心。

ワシはスポーツがしたいぞ!!

コーチ

いつもグラウンドにいるスポーツ好き。

スーランの町

一丁目&空き地

教会やどうぐ屋など、冒険の助けとなる施設があるぞ。

町の出入り口や主人公の家がある一丁目。いろんな施設があり、スーランの町の中心といってもいい場所だよ。

1 主人公の家

主人公が住んでいる家。冒険の最中も、ここが拠点だ。早く家族のみんなが戻ってくるといいね。

子供部屋とリビング、2つの部屋がある。

早くみんなを助けなきゃ！

2 教会

神父さんがいる教会。「冒険の書」は、ここで記録してくれるんだ。冒険から帰ってきたら必ず来よう。

「冒険の書」はここで記録しよう。

みんなで歌ってくれるよ。

3 空き地

何もない広場。条件さえ整えば、ここはスポーツ用のグラウンドにできる。

はじめは何もないただの土地だよ。

トピックス ドラおに話しかけると…

話しかけると「ドキドキ　ツボくらっしゅ」で遊ぶことができるんだ！

スラ・ストライクの腕が試される！

4 どうぐ屋

冒険の役に立ついろんなアイテムを売っている。運んできた資材も、ここで買いとってくれるよ。

いろいろ売ってるよ。

うっているもの

アイテム	値段
命の木の実	200G～
せかいじゅのは	500G
せかいじゅのしずく	150G
ときのすな	100G
しあわせのサイフ	1000G

※「命の木の実」は3コまで買うことができ、1200G、2500Gと値段が上がる。

かってくれるもの

アイテム	値段
せかいじゅのは	250G
せかいじゅのしずく	75G
ときのすな	50G
大きな岩	55G
宝箱	60G
木の実	30G
タル	60G
ばくだんいわ	40G
貝がら	40G
まき	60G
きんかい	100G
スライムナイト	80G
かみのせんろ	40G
剣	80G
ほのおのコテ	200G
ふぶきの剣	200G

資材は売ることもできるんやで！

5 テキ屋

まものと対戦してゴールドを稼げるお店。早く開店してくれるといいな！

1回10ゴールドで遊べるよ。

中にはまものがいる！

6 酒場

大人たちが集まる、お酒を飲む所。いろんな仲間たちが楽しそうにお酒を飲んでいるよ。

7 子供たちの部屋

5匹の子供たちが遊んでいる。本当にしたい遊びができないらしく、おねだりしてくるよ。

8 グランじいさんの家

町の長老・グランじいさんの家。冒険のカギになることも知っているから、聞きに行こう。

二丁目

スーランの町

まもののすみかやほこらがあるよ。まもの堂もここにできるぞ。

助けた仲間が多くなってくれば、鉄球がかたづけられて二丁目に行けるようになる。池もあって、みんなにとっての癒しの場だ。

① まもの堂

シドもじゃが営む「まもの堂」。一言でいえば何でも屋だ。町に新しい施設を作ったり、町の建物を建築・改装してくれるよ。

どこからかやってきたシドもじゃが店主だよ。

材料がそろえばいろんなことをやってくれるよ。

② まもののすみか

洞くつの中にある。スライムたちもたくさんいて、一緒にゆっくりくつろげるよ。

中は明るい雰囲気だ。

③ ほこら

スライムたちの神社みたいなもの。横にある鉄球がかたづけられると何かあるかも。

何か秘密がありそう。

三丁目

スーランの町

とにかく高い。向こうに見えるブタの貯金箱がとっても気になる！

この高い丘が三丁目。上れば町の向こうの景色が見れるみたいだ。丘の向かいにある空き地も気になるところだけど……。

展望台

長い階段を上ると、展望台に着く。何ができるわけではないけど一度は行ってみよう。

トピックス

町の人たちにスラ・ストライク

町にいる仲間たちに、親しみを込めてスラ・ストライクをしてみよう。すると面白いことが……って、話しかけたら怒られてしまいました。うれしくなかったみたいだね。

あいさつがわりにスラ・ストライク!

怒られちゃった。ゴメンナサイ。

え!? 博物館ができるの!?

丘の上にいる仲間に話しかけると「はくぶつかん」の話題が。何を飾るのかわからないけど、ちょっと面白そう。主人公の頑張りで、本当に建てることができるぞ！

シドもじゃが建ててくれるみたい！

スーランの町

スーランビーチ

海の家や灯台があり、楽しむ以外にも何かヒミツがありそうだ。

大きな海が広がるこの場所は、スライムたちが心から楽しく自由に遊べるステキな海辺。助けた仲間が増えるとにぎわうぞ。

1 すっとび調査団地下本部

「スライムのしっぽ」について調査している仲間たちが住んでいたらしい。彼らを見つければ、島の謎を解くための試練が待っているらしいぞ！

中はとても和風な作り。果たして試練とは!?

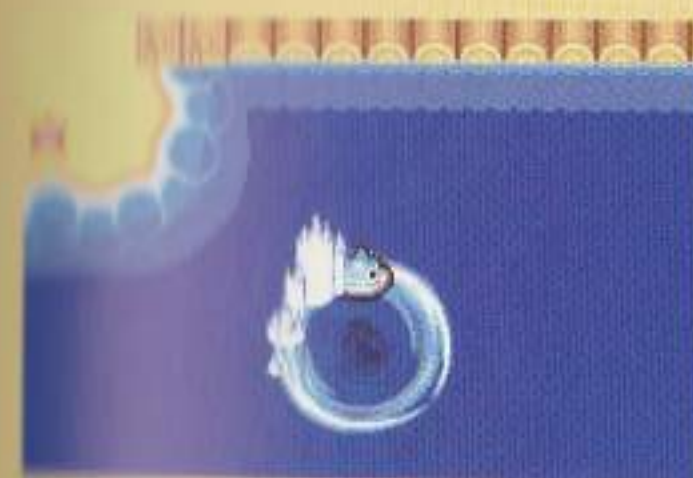
2 海の家

海に遊びに来た仲間たちがくつろいでいるよ。夢を実現した仲間もいて、話しかけるとそこで遊ばせてくれるみたい。

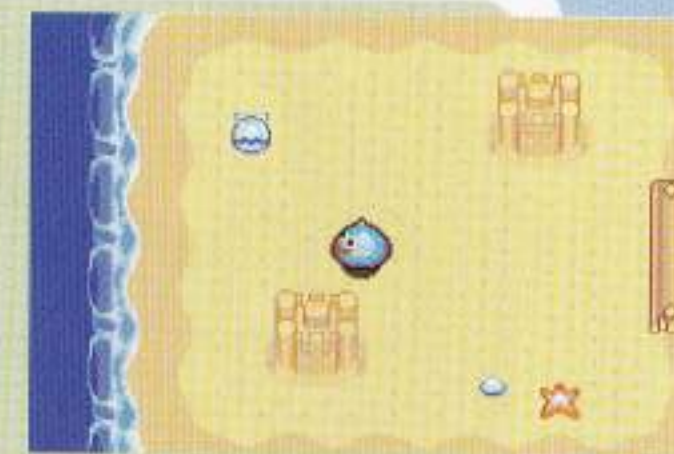
こんな豪華なレストランにまで発展するよ。

実現した夢で遊ばせてくれる仲間もいる。

3 渦巻き

海には渦巻きがいくつかあるんだ。渦巻きに入ると、同じ海のどこかに出られるんだ。中には鉄球をかたづけないと入れないものもあるよ。

吸い込まれた先には!?

4 小島

海の中にあるちょっとした島。砂遊びしたり、のんびりするのに最適な場所だよ。

砂のお城もあるよ。

5 灯台

中は3階建てになっていて、ロープをつたって昇ることができる。ぜひとも訪れてみよう。

ここに来るためには!?

トピックス スーランの町のいろんな道具で遊んでみよう!!

シドもじゃにお願いすると、町にいろんな遊び場ができるんだ。でも作るにはいろんな材料が必要みたい。どんな条件で作ってくれるかは、次のページを見てね。

スラボード

波がなくても海の上を快適にサーフィン。ジャンプもできて、気分はサイコー！

トランポリン

これを使うと、空高くジャンプすることができるんだ。連続ジャンプだってできるよ。

べんりなポスト

ポストというよりは、大砲か!? ふしぎなキノコみたいに、大きく飛ばしてくれるよ。

ローラーダッシュ

ものすごい勢いで町を走り回れるよ。ブレーキはAボタンを押しっぱなしでOK。

かんけつせん

冒険中にも遭遇するかんけつ泉。乗っているだけでも楽しそう。もちろん飛べるよ。

“ここまでやるか!?”の総力特集!!

まもの堂情報!!

町の発展に大きな関わりをもつ「まもの堂」。どんなことができるのか紹介するぞ！

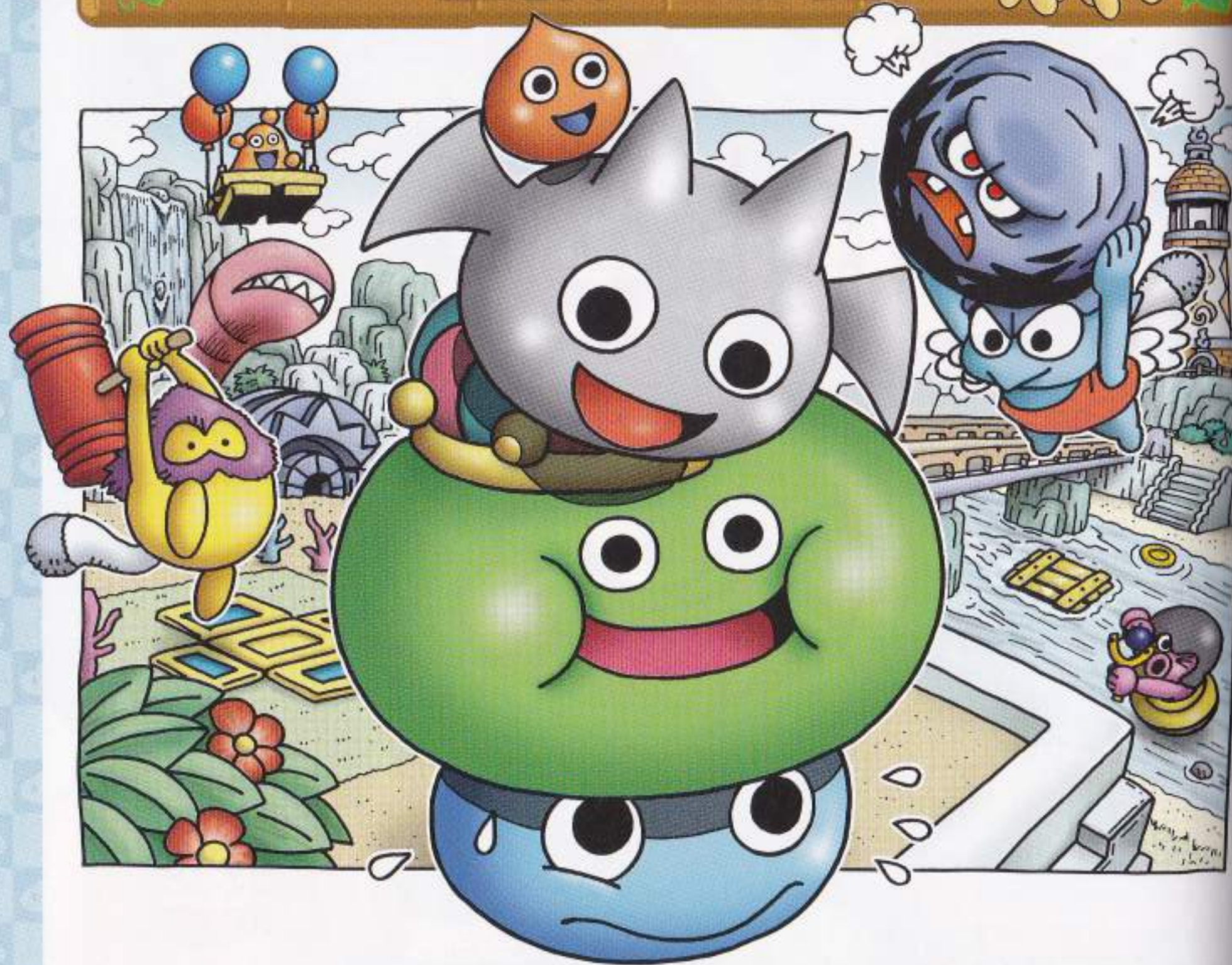
初めはボロいけど、こんなに立派な店になる！

初めは町にいなかったシドもじゃだけど、あることをきっかけに町に住みついて、「まもの堂」をオープンさせるよ。「まもの堂」はいろんなお仕事をしてくれる。でもそれにはお金や資材、まものなどの条件がそろわないと、仕事を始められないんだ。仲間を助けるための冒険だけど、帰ってきた仲間たちによろこんでもらえるような町にもしたいよね。勇者はいろいろ大変だ！

おしごと	ひつようなもの		おしごと	ひつようなもの	
あかいはなモジャ	1コ	1コ	しろいはなモジャ	5コ	6コ
はしをなおすモジャ	3コ	10G	うみの家リフォームモジャ	3匹	6匹
はしをかけるモジャ	5匹	50G	町でかんけつせんモジャ	7匹	700G
スラボードつくるモジャ	3コ	130G	はしをかけるモジャ	6匹	1000G
アミであそぶモジャ	7匹	200G	らくらくかいだんモジャ	2コ	2コ
べんりなポストモジャ	6コ	5コ	ローラーダッシュモジャ	4コ	1250G
町をひろげるモジャ	5コ	350G	さかばをつくるモジャ	5匹	1400G
もっとドキツボモジャ	5コ	6匹	?????	????	????
グランドつくるモジャ	6匹	500G	スタジアムをたてるモジャ	5匹	2000G
まものどうかいちくモジャ	15匹	7コ	?????	????	????

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

冒険に出よう!

冒険の心得

いろんなステージを冒険!!

しっぽ団にさらわれた仲間を助けるために、主人公はいろんな場所を冒険することになる。冒険の舞台となるステージは、冒険が進むにつれどんどん増えていくんだ。増えたステージはスラバッカ島の全体マップに表示されるぞ。

仲間を助け出し、しっぽ団をこらしめるのが目的だ!

❶ ステージ名 ❷ 各ステージの場所

❸ 助けたスライム
冒険で助けた仲間の合計だよ。

❹ ステージ中で助けたスライムの数
それぞれのステージで助け出した仲間と、そこにいる仲間の合計だよ。

ステージ画面

❶ 時計 ❷ 主人公の体力

ステージ画面は冒険中の基本画面だ。主人公の体力と、時間の経過がわかるぞ。

ゲームオーバー

冒険中に主人公の体力がなくなったり、夜が来て時間切れになるとゲームオーバーになる。助けたスライムや運んだ資材はきちんと町へ運ばれるけど、持っていたゴールドは半分になってしまうぞ。

時間切れ10秒前!!

赤しっぽが来たらアウト。

ステージ中のポーズ画面

● メイン画面 ●

❶ 時計 ❷ ステージ名 ❸ 所持ゴールド
❹ 所持アイテム ❺ 主人公の体力
❻ ステージ中で助けたスライムの数と町にいるスライムの数

冒険の経過や状態、たまっているゴールドが表示される。

● 手紙画面 ●

❶ 手紙 ❷ ほかの手紙

助けた仲間を町に運ぶと手紙が届く。冒険のヒントが書かれていることもあるよ。

● 地図画面 ●

❶ 開けていないスラ箱の数
❷ 助けていないスライムの数
❸ 設備の有無 ❹ 階層ごとの地図

セレクトボタン ▶ 全体を表示

Aボタン ▶ 上の階層の地図
Bボタン ▶ 下の階層の地図

● 設備のアイコン ●

トロッコ　井戸　ふしぎなキノコ
定期船　旅の扉
風船板　渦巻き

冒険しているステージのマップが見れる便利な画面。ステージの全体像はすぐに見られるけど、詳細なデータはそのエリアに一度行かないと表示されない。ここでチェックしながら冒険を進めよう。

主人公のアクション

何ができるか知っておこう

主人公は町の勇者だけあって、いろんなアクションができる。どんな移動手段や攻撃方法があるか、またどんなことができるのかを、まずはここで覚えておこう。必ずキミの冒険の役に立つはずだ。

冒険では様々なアクションで困難を乗り越えよう。

1 あるく 十字ボタン

上下左右、そして斜めと8方向に移動ができる。これが移動の基本だ。とくに難しい操作は必要ないよ。

2 もぐる Aボタンを押し続ける

地面が砂地の場合、Aボタンを押し続ければ地面にもぐることができる。でも一定時間しかもぐれないから注意しよう。

飛び出すときは攻撃になる。

3 ジャンプ Aボタン

いろんな障害物やまものなどを、このジャンプで飛び越えることができる。基本だけど、冒険ではとても大切なアクションだ。

4 ふわふわ浮く ジャンプ後Aボタン

ジャンプ中にもう一度Aボタンを押し続けることで、しばらくの間ふわふわと空中に浮かぶことができる。飛距離も伸びるぞ。

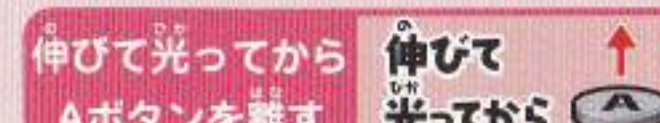
5 伸びる Aボタンを押したまま十字ボタン

身体が柔かいから、いろんな方向に伸びることができる。でも伸びてる間は無防備なので注意しよう。

伸び具合で突進する距離も変わってくるぞ。

6 スラ・ストライク 伸びてからAボタンを離す

伸びることで勢いをつけて突進だ。まものや資材を弾いたり、障害物を壊すことができるぞ。

7 スラ・バズーカ 伸びて光ってからAボタンを離す

勢いを最高にして放つ超強力なスラ・ストライク。障害物を一気に壊したりできる。威力も倍増だ!

8 乗せる はじきとばして着地点で乗せる

相手を弾いて頭に乗せることができる。まものや資材を3つまで乗せることができ、入れかえたり投げたりできるんだ。冒険中ではとても大切なアクション。使いこなせるようにしよう。

9 入れかえる Rボタン

10 投げる Bボタン

いろんな資材

いろんな所に落ちてるよ！

冒険の最中、いろんな資材を発見する。資材は冒険中に役立つこともあるけど、多くの場合は町の発展に役立てるための材料になるんだ。また、どうぐ屋に持っていけば売ることもできるよ。

資材はまめに町に運ぼう。いろいろ役に立つよ。

大きな岩

どうぐ屋で売ると 55G

見ての通り、とても大き岩。背負うと主人公が隠れてしまうくらい大きい。3コ背負ったら本当に重たそう。

宝箱

どうぐ屋で売ると 60G

中にはやくそうやゴールドなどが入っている。まものに向かって投げつけると閉じこめることができるんだ。

木の実

どうぐ屋で売ると 30G

赤い実のなった木にスラ・ストライクすると落ちてくる。とてもデリケートだから、背負うときはつぶさないように注意！

タル

どうぐ屋で売ると 60G

木でできているけど、あまり丈夫ではない。背負うのに失敗したり、落としたりするとすぐに壊れてしまうぞ。

ばくだんいわ

どうぐ屋で売ると 40G

まものかと思ったら、じつは立派な資材。落とすと爆発して、主人公も体力が減ってしまう。ちょっと怖い資材だ。

貝がら

どうぐ屋で売ると 40G

水辺のステージに落ちていることが多い。何度もスラ・ストライクしたりすると壊れてしまうから注意。

まき

どうぐ屋で売ると 60G

ウルオッター川にしか落ちていない、珍しい資材。とてもよく燃える資材だとか。中にはこれを欲しがっているまものもいるらしいよ。

きんかい

どうぐ屋で売ると 100G

金のかたまり。とても重く、スラ・ストライクを決めてもあまり跳ねない。溶岩に入れたり、圧力が加わったりするとゴールドに変わるよ！

スライムナイト

どうぐ屋で売ると 80G

騎士の形をした、スライムの伝統的な武器。3連続で繰り出せるその剣攻撃は、とても強くて便利だ。背負ってはじめて威力を発揮するぞ。

かみのせんろ

どうぐ屋で売ると 40G

紙でできた線路。ペラペラだけどとても丈夫で、上をトロッコが通過しても破れることはない。ノッケの森のおくにしかない珍しい資材だよ。

剣

どうぐ屋で売ると 80G

どこかに落ちているのではなく、さまようよろいを倒すことで入手できる。さまようよろいは手強いまものだから、入手するにもちょっと苦労するかもね。

ほのおのコテ

どうぐ屋で売ると 200G

あるステージのステージボスを倒すと入手できるレアな資材。特定のステージでは武器として使うこともできるんだ。どうぐ屋でも高値で買い取ってくれるよ。

ふぶきの剣

どうぐ屋で売ると 200G

ほのおのコテと同じく、あるステージでステージボスを倒すと入手できる。これも特定のステージなら武器として使える。レアな資材だから、高く買ってくれるよ。

冒険中の便利なポイントをチェック

主人公の手助けをしてくれるぞ!!

冒険のステージには、主人公をフォローしてくれるポイントがある。これらのポイントをうまく使いこなせば、冒険も格段にスムーズに進むはず。どんなことができるのかを、ここでしっかり覚えておこう！

いろんな状況に合わせてうまく活用しよう。

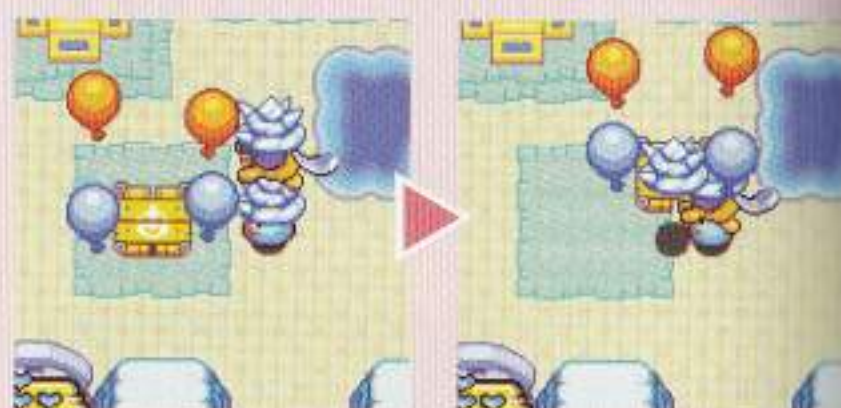
トロッコ

レールの上を走り、仲間たちや資材、まものを町に運ぶ。「4」と書いてあるトロッコには4コまで乗せられるぞ。主人公が乗って帰れば、1日の冒険を終えることもできる。

定期船（ていきせん）

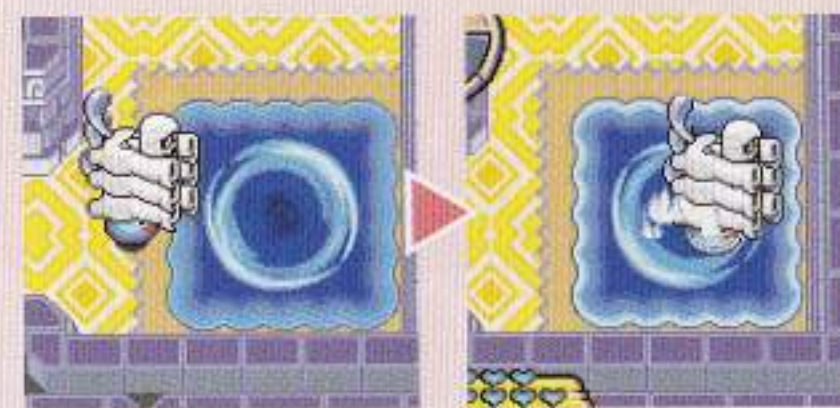
川の流れに乗って流れてくる。4コまで積めるので主人公が3つ頭に乗せたまま、町に帰ることができるんだ。ウルオッター川で使うことができるぞ。

風船板（ふうせんばん）

4つの風船が板についていて、町に資材やまものを運んでくれる。荷物は1コしか乗せられないが、トロッコ同様、主人公が乗れば1日の冒険を終了することができる。

旅の扉（たびのとびら）

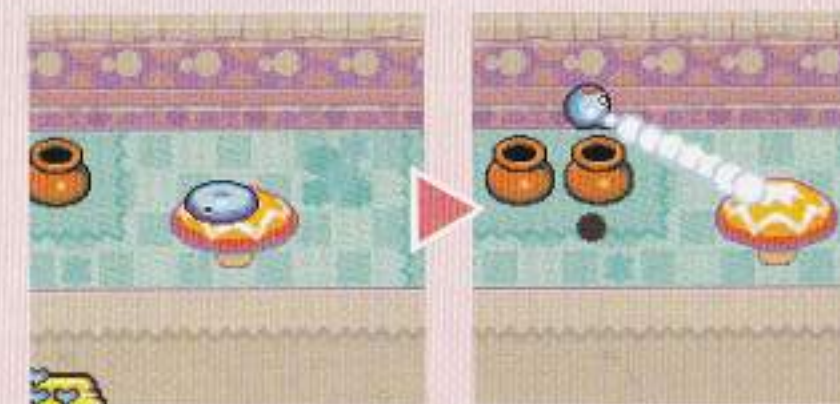
ステージボスを倒した後や、謎のエリアで使うことができる。そこに資材やまものを投げ入れれば、何個でも自動的に町に運んでくれる。自分が飛び込めば町に帰れるぞ。

渦巻き（うずまき）

水の中にある渦巻き。ステージ内の移動のためのもので、渦巻きにのまれることで、ステージのどこかに移動することができる。資材やまものを乗せたまま移動できるぞ。

井戸（いど）

これもステージ内の移動ができる。多くの場合、ステージボスの手前のエリアにあるが、場所によっては違うことも。まものや資材を乗せたまま移動することはできない。

ふしぎなキノコ

これを使うと大きくジャンプができ、ステージ内の別のふしぎなキノコのある場所まで飛んでいく。ノッケの森やニコミスキー鉱山で使うことができるぞ。

回復ポイント（かいふくポイント）

何かの紋章のようなポイントで、そこの中心部に乗ると、減った体力をすべて回復することができる。ステージボスの手前のエリアにあることが多い。

トピックス 便利なポイントはマップ画面でチェック！

このページで説明したポイントは、冒険中のマップ画面で、どこにあるのか確認できるんだ。冒険するときは、この画面を見て何があるか把握しよう。でも回復ポイントだけは表示されない。もし見つけたら、自分で場所をしっかり覚えておこう。

表示されるアイコンの種類は23ページを見てね。

マップ画面を使いこなそう！

冒険のジャマをする“しっぽ団”の面々

ユニークな特徴をもつまものが大集合!!

主人公のジャマをするしっぽ団のまものたちは、それぞれがとても個性的。どのステージにいてどんな攻撃を仕掛けてくるのか、ここで覚えて冒険に役立てよう。

ももんじゃ(一本兵)

体力 ♥♥♥　落とすゴールド 6G〜15G

しっぽ団の構成員の中でも、一番の下っ端。体ごと回転してしっぽを振り回す攻撃が得意だ。出世するとしっぽがどんどん増えていくらしいぞ。

回転しっぽアタック

でも頑張りすぎて目が回ってしまう。

登場ステージ　すべてのステージ

ももんじゃ(二本兵)

体力 　落とすゴールド 19G

ちょっとエライももんじゃ。下っ端をこきつかうのが得意。もっとエライ三本兵になることを夢見ている。回転ダブルしっぽアタックが必殺技だ！

回転ダブルしっぽアタック

乗っけてもすぐに離脱して攻撃して来るぞ。

登場ステージ　ノッケの森

ドラキー

体力 ♥♥　落とすゴールド 4G

しっぽ団の中では、空から様子をうかがう偵察役。主人公を見つけると、かみつこうと近寄って来るぞ。でもしっぽが重くてスピードが遅くなったとか……。

かみつき攻撃

ひと休み

登場ステージ　ノッケの森

いっかくうさぎ

体力 　落とすゴールド 4G

額に一本の角を生やしたうさぎ。得意技は一本角アタック。とにかく一直線に突進して来るぞ。でも勢い余って、壁などに突き刺さってしまうことも！

一本角アタック

勢いがありすぎて突き刺さることも。

登場ステージ　ノッケの森　ノッケの森のおく

おおきづち

体力 落とすゴールド 4G～7G

巨大なハンマーを振り回すほどの力自慢。でもハンマーをなくすと泣き出して、だだっ子みたいに殴りまくる。だだっ子パンチは意外にすばやいぞ。

ハンマークラッシュ

だだっ子パンチ

登場ステージ ウルオッター川 カラカラ水道

たこつぼこぞう

体力 落とすゴールド 8G～10G

しっぽ団の水中戦担当で、水の中を自在に移動する。水面から突然顔を出し、得意のパチンコ攻撃を繰り出すぞ。離れていても要注意。

パチンコ攻撃

陸にあげられてしまうと何もできない。

登場ステージ ウルオッター川 カラカラ水道

ピクシー

体力 落とすゴールド 7G～10G

しっぽ団の中でも無類のイタズラ好き。空を飛べるけど、翼が小さいのでそのスピードは意外と遅い。投げられる物は何でも投げてくるぞ。

ナンでも投げ

資材だけでなく、まものまで投げちゃう!

登場ステージ ウルオッター川 カラカラ水道

ガメゴン

体力 落とすゴールド 8G

ドラゴンらしい大きな体と固い甲羅を持っている。スラ・ストライクは効かないが、スラ・バズーカなら効果あり。もぐってからの攻撃が有効だぞ。

大回転アタック

もぐっての攻撃がとても有効!

登場ステージ ウルオッター川 カラカラ水道

ひとつめピエロ

体力 落とすゴールド 7G～8G

しっぽ団の中でも魔法が使える唯一の種族。手に持っているのはペロペロキャンディ。メラやルーラの呪文を使うことができる。メラの呪文には注意しよう。

メラの呪文

ルーラの呪文

登場ステージ
くさったしたい

体力 落とすゴールド 1G～2G

いきなり地中から出現し、生きているものにうらみをぶつける。ゾンビなので、何度倒してもよみがえるぞ。長くて鋭いツメが大きな武器だ。

よみがえり

とがったツメ

登場ステージ

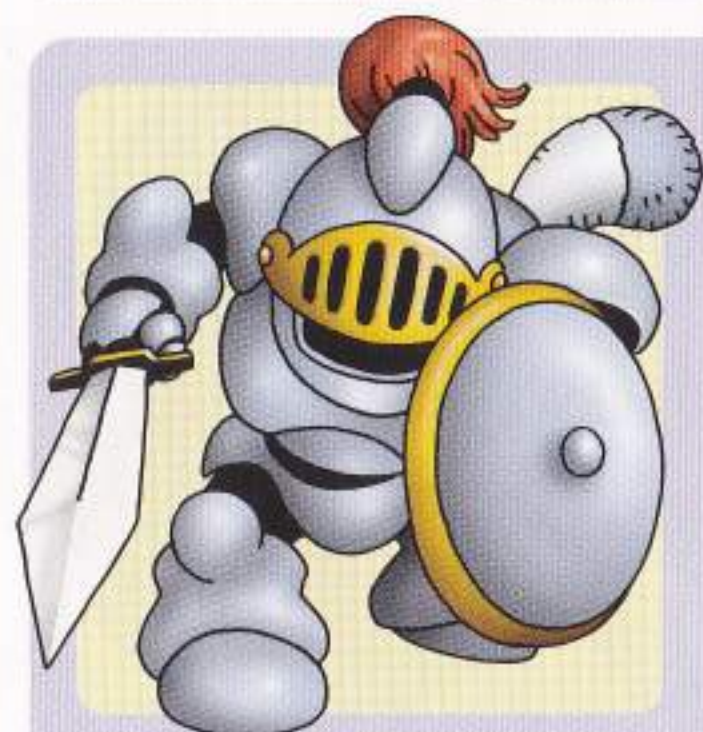
フレイム

体力 ♡♡♡　落とすゴールド 10G〜16G

溶岩があるところにいるまもの。自分が炎なだけに、溶岩に入ってもダメージは受けない。フレイムが吐き出すかえんのいきは、広範囲に渡る攻撃だ。

かえんのいき

かえんのいきを出したら横から攻撃!

登場ステージ　ニコミスキー鉱山　メラゾマ火山

さまようよろい

体力 ♡♡♡♡　落とすゴールド 20G

とても頑丈で、スラ・ストライクも盾で受け止めてしまう。でも不意打ちには弱いみたい。倒すと剣が残り、これは資材として持ち帰れるぞ!

剣攻撃

盾でどんな攻撃も防御する!!

登場ステージ　謎のステージ

マミー

体力 ♡♡♡♡　落とすゴールド 15G

包帯で身を包んだミイラ。自分の包帯を使って、爆弾を吐き出す「のろいのほう台」を作り出すぞ。爆弾の命中率は高いので注意しよう。

のろいのほう台

爆弾が飛んできたらすぐに避けよう。

登場ステージ　謎のステージ

マドハンド

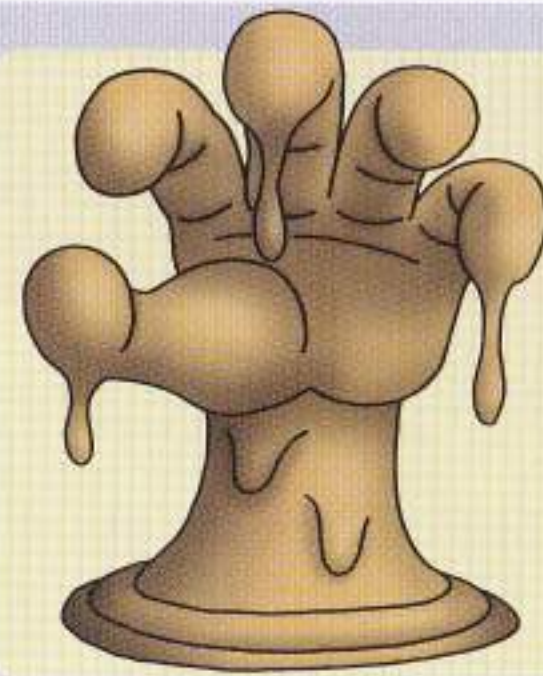
体力 ♡♡♡　落とすゴールド 17G

手の形をしたまもので、普段は地面に潜んでいる。でも近くに何かがあると、すぐにつかんでしまうんだ。そろ〜りと近づいてくるから、ジャンプで避けよう。

わしづかみ攻撃

何かをつかんだときが攻撃のチャンス。

登場ステージ　謎のステージ

モチャこ

体力 ♡♡♡♡♡♡　落とすゴールド 24G

しっぽは一本だけど、ほかのももんじゃと違って体が赤い。動きは機敏で、回転モチャこアタックもすばやいし、スラ・ストライクもジャンプで避けてしまうぞ!

回転モチャこアタック

スラ・ストライクもジャンプで避ける!

登場ステージ　ノッケの森のおく

トピックス　正体不明、未知のまものが存在する!?

ここに紹介したまものたち以外にも、まだ未知のまものが存在するんだ。ここで紹介するのはキメラとベビーマジシャンの2匹。どこにいるのかはわからないけど、とっても強そうな感じだ。ほかにもまだいるみたいだぞ!

ステージボスとの対決に備えて

ステージの最後にはボスが!?

各ステージの最後には、必ずボスがいる。そのボスたちはステージ中のどのモンスターよりもタフで強力だ。基本的には一騎打ちになるが、強力なボスたちもどこかに弱点があるはずだ！

❶主人公のHP　❷ボスのHP

強いだけに、倒したときのゴールドも多い。

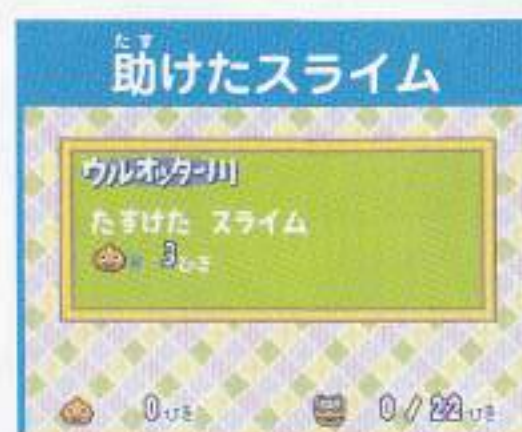
ステージから町に帰るとき

自分の冒険の成果が見られる!!

ステージから町に帰ると、必ず冒険の成果を見ることができるんだ。助けたスライムの数や運んだ資材、まものの数と種類を、全部見ることができるよ。

運んだまもの

運んだまものの種類と数をそれぞれ表示してくれる。どんなまものをどれだけ運んだか、ひと目でわかるぞ！

助けたスライム

ステージ中で助けた仲間の数を教えてくれる。下にはステージの合計数が表示されるから合わせて見よう。

運んだ資材

運んだ資材の種類と数を表示してくれる。ちなみにばくだんいわやスライムナイトも資材のひとつだぞ。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

ノッケの森

各ステージ

全体マップとエリア攻略のページの見方

全体マップ

ステージ全体のマップを解説したページ。各ステージの最初に掲載してるから、冒険するときのガイドにしてね。

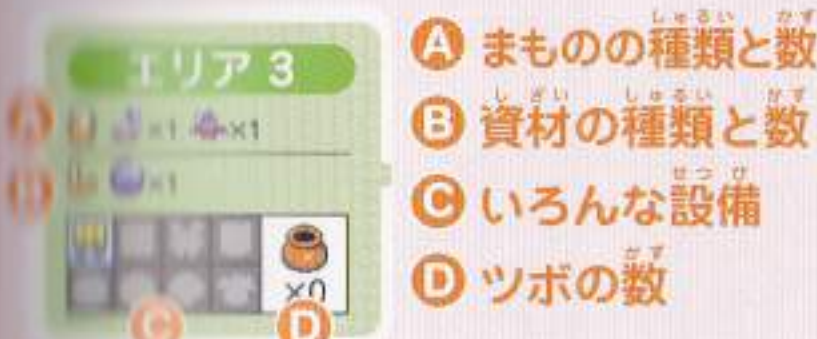
① ステージ中で助けられるスライムの数

ステージ中で助けられる仲間の数だよ。

② 各エリアデータ

A まものの種類と数
B 資材の種類と数
C いろんな設備
D ツボの数

C の表のそれぞれの意味

トロッコ　井戸　ふしぎなキノコ
定期船　旅の扉　回復ポイント
風船板　渦巻き

各エリアのまものや資材、設備のデータだよ。それぞれの意味は上記の説明を参考にしてね。

③ 各エリアの範囲

この本書独自にステージをエリア分けしてある。各エリアの攻略記事はこのエリア分けに対応しているよ。

4⇔7 などの記号の意味

マップでは離れているけど、ゲームではつながっている井戸の行き先を示している。それぞれ記されたエリアにつながっているよ。

④ 各ステージにいるまものの解説

各ステージに登場するまものについて、そのステージではどんな存在なのかをカンタンに説明しているぞ。

⑤ そのステージのカンタンな説明

そのステージの大きな特徴を説明しているよ。各エリアの詳しい解説は、下で説明する各エリアガイドの解説を参考にしてね。

各エリアガイド

ステージ中の各エリアのガイド。そのエリアの詳しいデータを掲載しているよ。困ったときにはこれを参考にしてね。

便利なトロッコ、どうすれば動くのだろう？

このエリアにはトロッコがある。これを動かすと、仲間や資材、まものなどを町へ運ぶことができる。さらに主人公も、これで町に帰ることができるんだ。でもこのままでは、トロッコは動かないみたい。近くに何か仕掛けがあるみたいだけど……。

トロッコに乗せるとゴキゲンに。何とか動かそう。

トロッコを動かさないと、先に進むことができない！

① そのエリアのいろいろなデータ

ガイドしているエリアの番号。全体マップのエリア分けに対応している。

そのエリアに登場するまものの種類と数を示している。

そのエリアにある資材の種類と数を示している。木の実とばくだんいわは、ある場所の数を示している。

そのエリアにある設備のデータ。アイコンは全体マップの各エリアデータと同じ意味だよ。

② そのエリアのガイド

各エリアのガイドを紹介。そのエリアの攻略や謎解きのヒントが満載。悩んだときにはこの記事をしっかり読んでね！

ノッケの森 全体マップ

×12

エリア3

×1 ×1

×1

×0

※このエリアのトロッコは、一度使用すると、それ以降はなくなる。

エリア2

×3

×1 ×1 ×1

×5

エリア6

×2 ×2

×1

×0

ドラキー

エリア5や6、後になるとエリア1でも主人公を待ち構えているよ。

ももんじゃ(一本兵)

ステージのいろんな所にいるよ。上司にこき使われて大変そうだ。

エリア1

×2

なし

×2

※ドラキーは、ステージクリア後、再び来ると出現。

2↔謎　6↔7　1↔7

START

エリア5

×3

×2 ×2 ×1

×0

謎のエリア

謎↔2　7↔1　7↔6

ももんじゃ(二本兵)

部下をこき使いながら、エリア7で待ち受ける。手強い相手だ！

いっかくうさぎ

エリア4や7にいるよ。一本角アタックはやっかいなので注意！

エリア7

×1 ×たくさん

なし

×2

エリア4

×5 ×3

×2

×2

※このエリアの仲間を助ける前はドラキーが、助けた後はいっかくうさぎがいる。

初めての冒険の舞台がこのノッケの森。仲間を助けるたびに、いろんなアクションを教えてもらえるよ。まものを倒したり、資材をトロッコで運んだりして、これからの冒険のためにしっかりとアクションをマスターしよう！

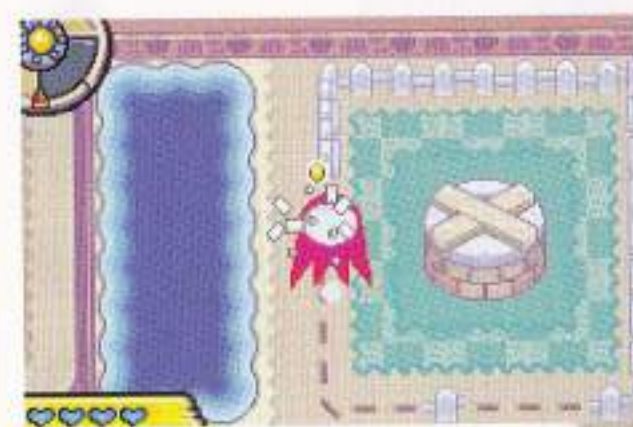
ノッケの森 エリア1	まもの	しざい	いろいろ
	×2	なし	

仲間を助けて、いろんなアクションを覚えよう！

ついに冒険の始まりだ。まず初めにこのエリアを訪れると、スラ箱に閉じこめられた仲間が何匹かいる。助け出すごとにいろんなアクションを教えてくれるから、しっかりと覚えよう。途中、助けた仲間たちから手紙も届くので、これもしっかり読んでおこう。

スラ箱に閉じこめられた仲間を、1匹ずつ救出だ。

ツボも壊そう。2つともゴールドが隠されているぞ。

井戸の周りのサクや、ツボを壊そう！

サクはスラ・バズーカで一気に壊すことができる。

2回目に訪れたときも、ツボを壊せばゴールドが！

2回目に訪れると、そこにはしっぽ団の影が。主人公が見たももんじゃが、急いで外に逃げて行くぞ。でもあわてて追いかけずに、サクやツボを壊してみよう。するとゴールドを手に入れることができる。これからの冒険に備えていろいろやってみよう。

ステージクリア後にはドラキーが2匹出現！

ステージをクリアしてから再び訪れると、このエリアにドラキーが2匹待ち構えている。動きが遅いからほうっておくこともできるけど、せっかくだから、捕まえたり倒したりしてみよう。ちなみにドラキーを倒して得られるゴールドは4ゴールドだ。

クリア前にはいなかったまもの、ドラキーが出現。

倒してもいいし、捕まえて町に運んでもいいだろう。

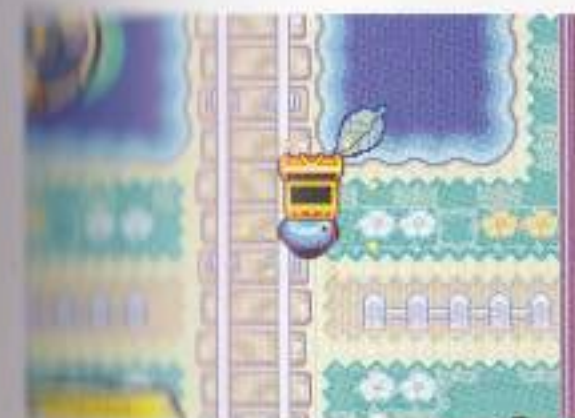
ノッケの森 エリア2	まもの	しざい	いろいろ
	×3	×1 ×1 ×1	

便利なトロッコ、どうすれば動くのだろう？

このエリアにはトロッコがある。これを動かすと、仲間や資材、まものなどを町へ運ぶことができる。さらに主人公も、これで町に帰ることができるんだ。でもこのままでは、トロッコは動かないみたい。近くに何か仕掛けがあるみたいだけど……。

トロッコに乗せるとゴキゲンに。何とか動かそう。

トロッコを動かさないと、先に進むことができない！

いろんなものにスラ・ストライクだ！

宝箱の中からやくそうが。宝箱は資材でもある。

ももんじゃをトロッコに。木の実や大きな岩も乗せちゃおう。

ここにはいろんな資材をはじめ、サクやツボがある。とりあえずいろんなものにスラ・ストライクを決めてみよう。一度町に戻ってから再び訪れると、ももんじゃが3匹待ち構えている。トロッコを利用して、資材やまものをたくさん運んでみよう。

ノッケの森 エリア3	まもの	しざい	いろいろ
	×1 ×1	×1	

行く手をふさぐ岩の壁。そこにはばくだんいわが！

このエリアに入ると、誰かが話しかけてくる。通路が岩の壁にふさがれていて、トロッコが移動できないようだ。でもその近くには、ばくだんいわがある。ばくだんいわといえば爆発だけど、どうやらこれを利用して壊すみたいだぞ。

スライムだけが通れそうな通路。これをくぐろう。

ばくだんいわは頭に乗せているときには爆発しないぞ。

エリア3

ももんじゃとドラキーが出現！

一度町に戻ってから再び訪れると、ももんじゃとドラキーが待ち構えている。2匹まとめて相手にするとつらいので、1匹ずつ倒そう。また、ばくだんいわもあるので、町に運ぶのもいいだろう。ちなみに、ここにあったトロッコはなくなってしまうぞ。

うまく頭に乗せて、町に運ぶのもいいかも。

乗せるのに失敗すると、爆発してしまうので慎重に!

訪れてみると、なんとドラキーの奇襲が!!

初めてこのエリアを訪れると、なんと木に隠れていた5匹のドラキーたちが、主人公に奇襲をしかけてくるぞ!! まものの中でも弱いドラキーとはいえ、まとめて5匹と戦うのは大変。体力を十分整えてから、このエリアを訪れよう。

入り口が閉じちゃった！どうすれば開くのか？

ドラキー5匹出現。何匹か乗せちゃうと戦いもラクに!?

ステージクリア後にはいっかくうさぎが3匹出現！

いっかくうさぎの一本角攻撃はツボを壊す威力だ。

とりあえずできることは全部してみよう!

ステージクリア後に訪れると、ここには3匹のいっかくうさぎが出現する。このステージにいっかくうさぎはあまりいないから、捕獲するには丁度いいエリアだ。ちなみに木の実やサク、ツボもあるから、壊したり町に運んだり、いろいろやってみよう。

せまい中にも資材がいっぱい！

このエリアにはドラキーが3匹待ち構えている。でもバラバラに飛んでいるから、1匹ずつ倒していこう。また資材がいっぱいあるのもうれしい。ぜひとも町に運んでしまおう。タルは失敗すると消えてしまうから注意しよう。

ドラキーは1匹ずつなら怖くない。スラ・ストライクだ!

資材がこんなにある。タルはここでしかゲットできないぞ。

ここにも行く手をふさぐ岩の壁が！

このエリアには岩の壁があり、先に進めないようになっている。でも近くのエリアには、ばくだんいわがあったはず。それを利用すれば、ここから先に進むことができそうだ。まものに気をつけて取りに行こう。

ほかのエリアに行けば、ばくだんいわがある！

ばくだんいわで岩の壁を壊せば、先に進むことができる。

頑丈な岩の壁の向こうに隠されたものは……！

近くにあるばくだんいわで岩の壁を壊してしまおう。

ふしぎなキノコを使うと、遠くに飛んでいくことができる。

岩の壁を壊して進むと、さらに2つの岩の壁がある。でもエリア内にばくだんいわがあるから大丈夫。そして先にはふしぎなキノコが。ももんじゃ（二本兵）がそれを使ってあわてて逃げるから、しっかり見ておこう。

ノッケの森 エリア7	まもの	しざい	いろいろ
	×1 ×たくさん	なし	

ふしぎなキノコでここに移動だ！

エリア6のふしぎなキノコを使うと、なんとこのエリア7に来ることができる。でもそこにはももんじゃ（二本兵）がワナをしかけて待っている！　なんとかそのワナを切り抜けて、ももんじゃ（二本兵）を追いかけよう。

ここにもふしぎなキノコが。戻ることもできる。

道をふさがれてもスラ・ストライクで突破しよう。

しっぽ2本はダテじゃない！　ももんじゃ（二本兵）と対決！

捕まえることや倒すことは考えないほうがいいぞ！

ももんじゃ（二本兵）は乗せられない。ひたすら攻撃！

この先に進むと、なんといっかくうさぎが飛んでくる。しかもすぐに突進してくるから、ひたすら避けよう。その先に進めば、ももんじゃ（二本兵）と一騎打ちに。スラ・ストライクを自在に操って勝負しよう！

ノッケの森 謎のエリア	まもの	しざい	いろいろ
	なし	なし	

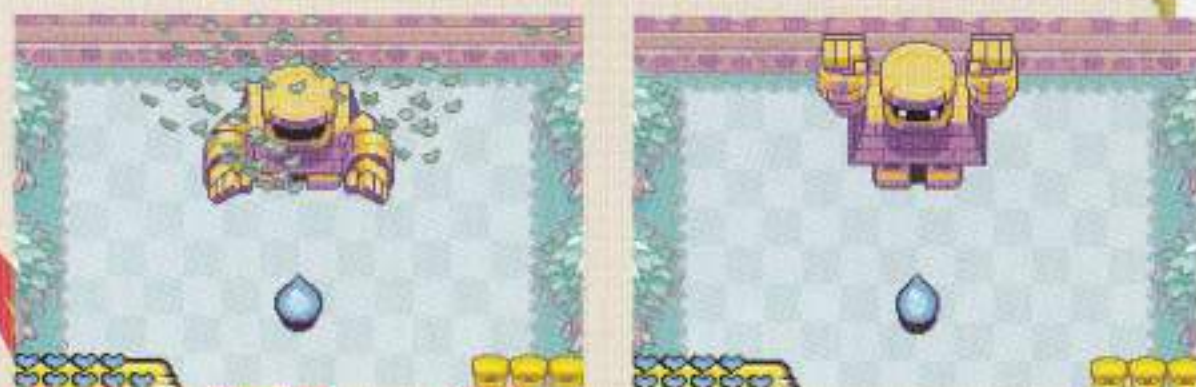
スライム、まもの、資材をかたどった、謎の彫像が！

ここにある水晶の壁は、スラ・バズーカでも壊すことができないほど頑丈。この水晶の壁の秘密を解いて先に進むと、そこには謎の彫像が。スライムを一番下に配置していて、なにやら意味ありげな感じがするけど……。

まずはこの彫像。謎を解かないと先に進めない。

次はこの彫像。この謎を解いて先に進むと……!?

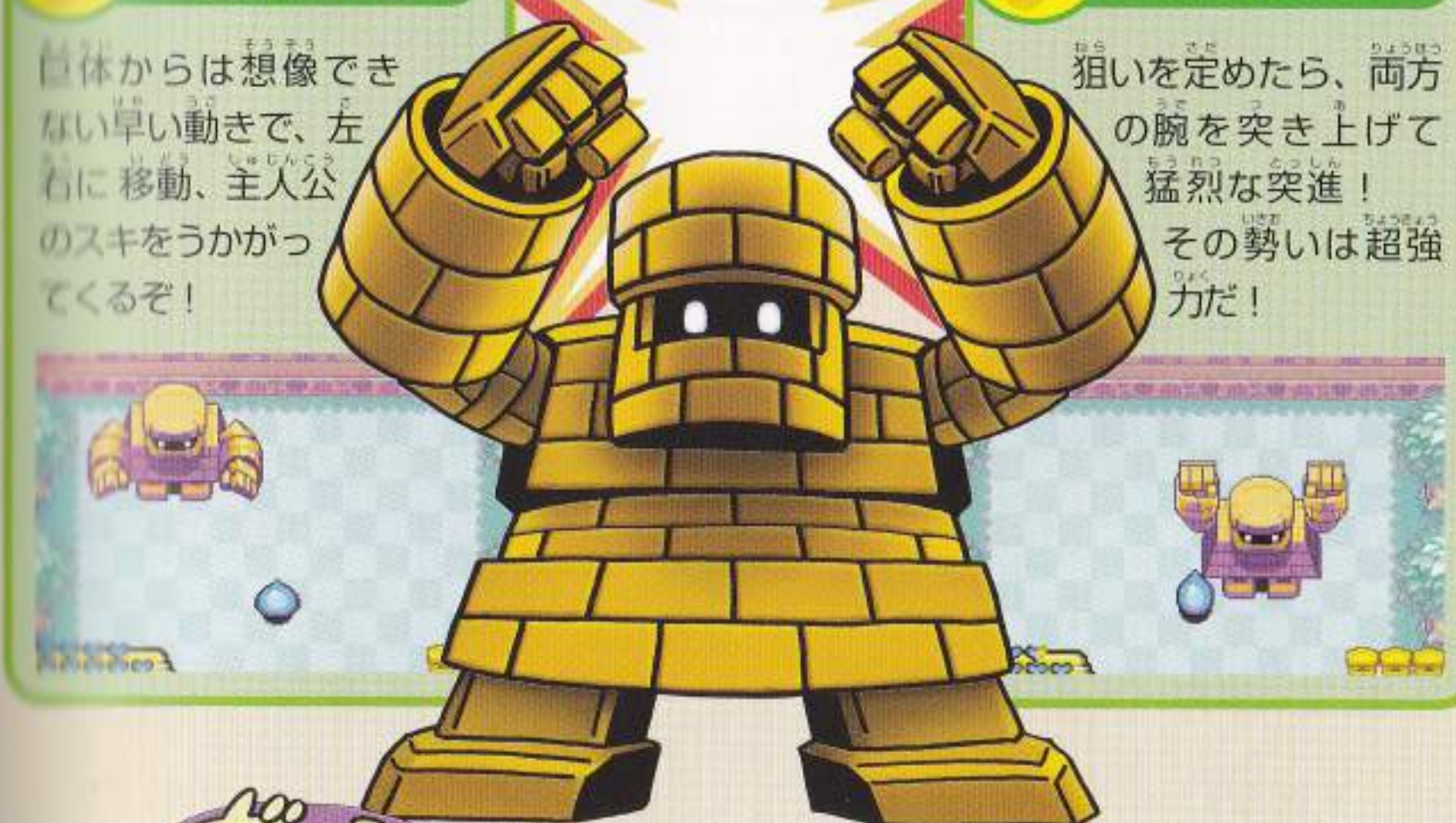
力まかせに攻撃！

主人公の数倍の大きさを誇るゴレムス。見るからに硬そうな腕っ節で、体ごとパンチを繰り出して来るぞ！

攻撃1 すばやく移動！

巨体からは想像できない早い動きで、左右に移動、主人公のスキをうかがってくるぞ！

攻撃2 ゴーレムパンチ

狙いを定めたら、両方の腕を突き上げて猛烈な突進！　その勢いは超強力だ！

こうやって闘え!!

ゴレムスの動きを読んでスラ・バズーカ！

ゴレムスの動きはとても早いけど、よく見ると左右に動いているだけ。その動きを読んで、スラ・バズーカを決めよう！　HPが少なくなってくると、頭から煙が出てくるぞ！

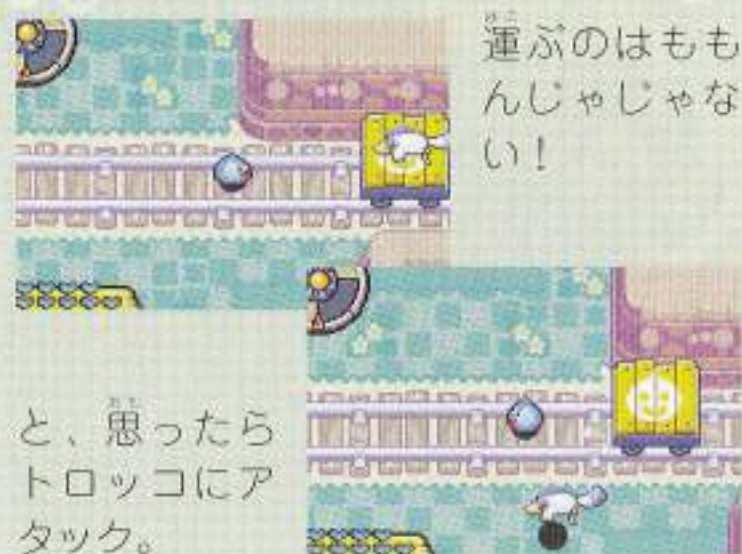
動きを読んで攻撃準備！

黒い煙が。あと少しだ！

ノッケの森で、こんなことをしてみよう!!

積み荷を落とそう！

一度トロッコに積んでしまったものを落としたい。そんなときはトロッコにスラ・ストライクだ。これで積み荷を落とすことができるぞ。

運ぶのはももんじゃじゃない！

と、思ったらトロッコにアタック。

宝箱に封印!?

まものに宝箱を投げつけると、中に閉じこめることができる。外に出したいときは、宝箱にスラ・ストライクを決めれば、再び出てくるよ。

ジャマだから閉じこめておこう！

うまくいった。バタバタ動くよ。

まものがペチャンコ!

まものはトロッコに潰されると、ペチャンコになってしまうんだ。面白いから、ぜひともやってみよう。ちなみに主人公も同じようになるよ。

タイミングを合わせて、レールに投げる。

まとめて3匹潰してみたぞ。

ゴールドを稼ごう！

井戸で、二本兵との戦闘がすぐにできるよ。倒したらまた井戸に入り、戻ってくれば何度でも戦えるんだ。それを繰り返して大金を稼ごう。

井戸で何度でも移動しよう。

普通のまものよりも、ゴールドが多い。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

ウルオッター川

ウルオッター川 全体マップ

×22

大きなウルオッター川が流れるステージ。地面は砂地で、もぐることができるんだ。まものもたくさんいて、おおみみずの巣もあるよ。貝がらやかんけつ泉など、水辺特有のものがいろいろあるぞ。

おおきづち

とても力持ちのまもの。だだっ子パンチは主人公をはね飛ばすぞ。

たこつぼこぞう

遠くまでとどくパチンコ攻撃に当たらないように注意しよう。

ピクシー

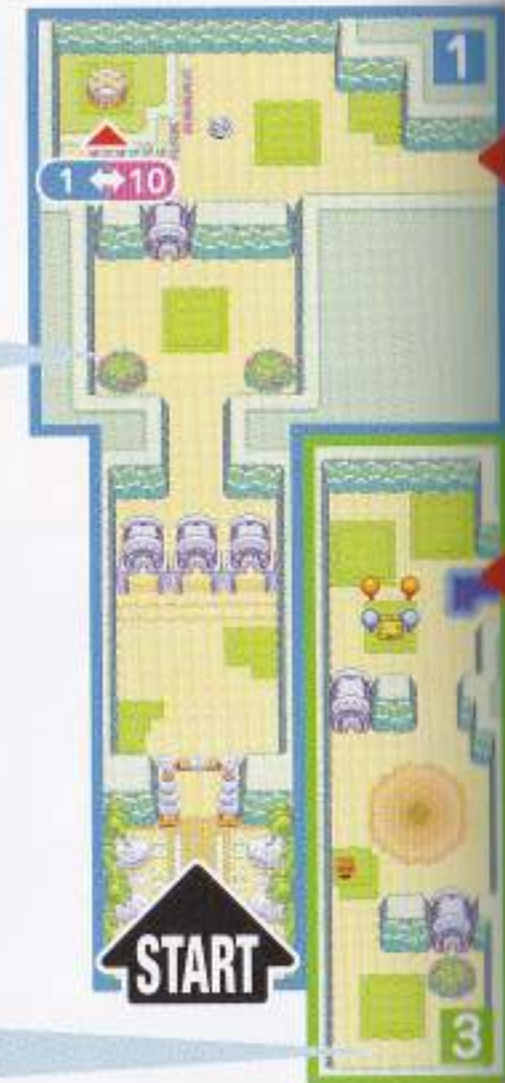
近くにあるものは何でも投げてくる。遠くにいても気をつけよう。

ガメゴン

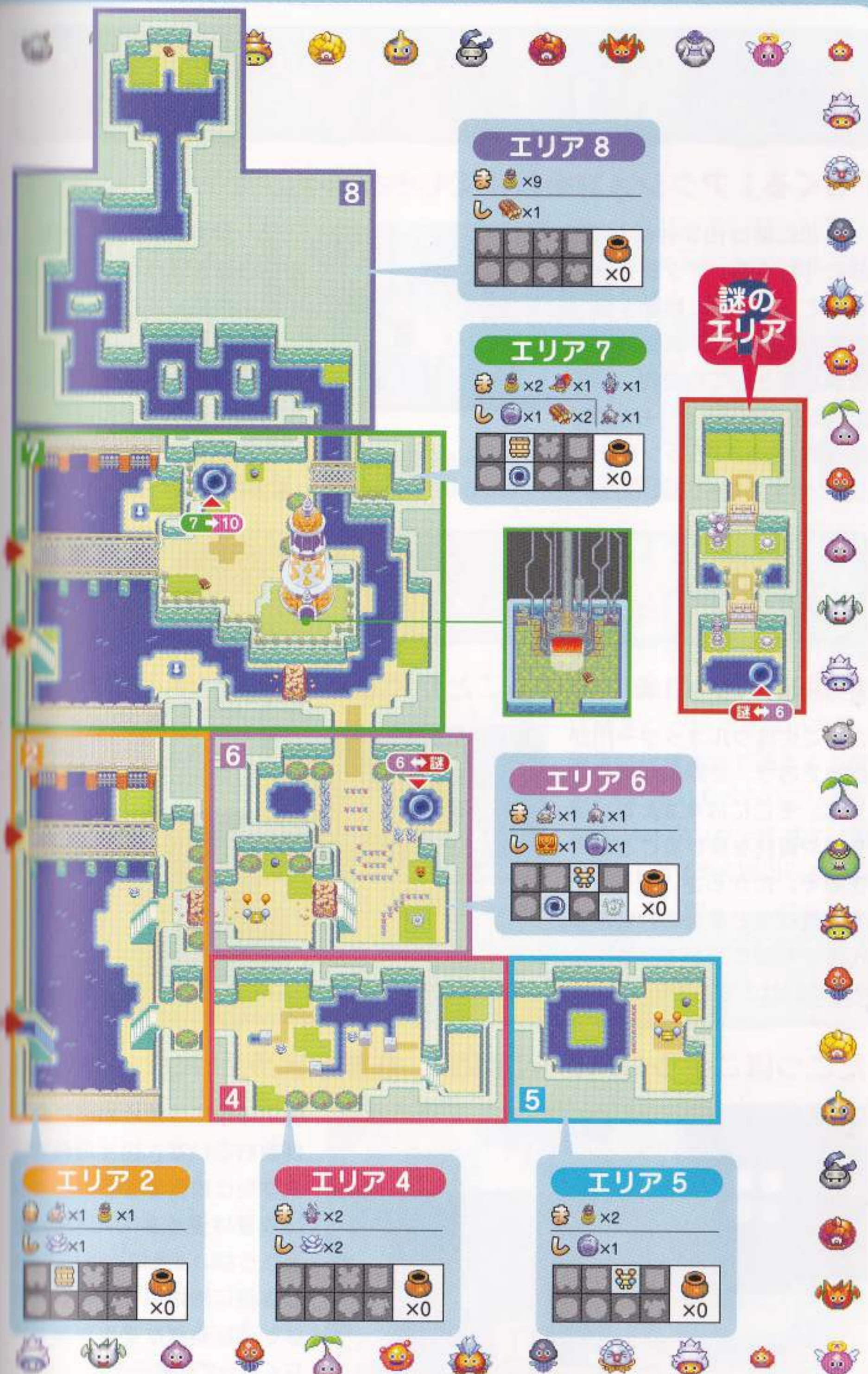
サンゴや仲間を吹き飛ばす大回転アタックが得意。もぐって倒そう。

ももんじゃ(一本兵)

エリア2にいるよ。中にはちょっと個性的なももんじゃもいるとか。

エリア 10
- なし
- ×1 ×1
- ×0

エリア 9
- ×1 ×1 ×1
- ×1 ×1
- ×3

エリア 1
- ×1
- ×1
- ×0

エリア 3
- ×1
- ×1
- ×0

エリア 8
- ×9
- ×1
- ×0

エリア 7
- ×2 ×1 ×1
- ×1 ×2 ×1
- ×0

エリア 6
- ×1 ×1
- ×1 ×1
- ×0

エリア 2
- ×1 ×1
- ×1
- ×0

エリア 4
- ×2
- ×2
- ×0

エリア 5
- ×2
- ×1
- ×0

ウルオッター川 エリア1

まもの	しざい	いろいろ
×1	×1	

「もぐる」アクションを教えてもらおう！

最初に助け出す仲間から、砂に「もぐる」アクションを教えてもらえる。移動手段としても必要だし、まものへの攻撃方法としても便利。近くにいるおおきづちを、もぐってから飛び出るアクションで倒し、しっかりマスターしておこう。

もぐらないと通れない道もたくさんあるぞ。

もぐって攻撃すればまものの攻撃も受けなくて済む。

定期船には4コまで乗せることができる！

ここにはウルオッター川が流れており、定期船が流れてくる。そこには4コまで、まものや資材を乗せることができるぞ。だから主人公は3コまで資材などを頭に乗せたまま町に帰ることができる。この定期船はとても便利だ。

一度でこんなにたくさん町に運ぶことができる！

主人公が乗れば、そのまま町に帰ることもできるぞ。

たこつぼこぞうのパチンコ攻撃に注意しよう！

思ったよりも攻撃範囲が広いので注意。

定期船にぶつかるとまものはペシャンコに。

川の中にはたこつぼこぞうが隠れていて、突然現れては攻撃を仕掛けてくる。パチンコ攻撃は遠くまで届くので、当たらないように注意しよう。ちなみに陸地に上げてしまえば、逃げるだけで攻撃ができなくなってしまうぞ。

スラ・ストライクで滝の流れもなんのその！

エリア3に行くには、エリア2にある滝を昇らなければならない。ここはスラ・ストライクで一気にかけ上ろう。エリア3に入ると風船板がある。これで助けた仲間を町に送り届けよう。もちろん、主人公が使うこともできるぞ。

スラ・バズーカならもっと確実に上ることができる。

この風船板は1コしか乗せることができない。

倒すことができない強敵、おおみみず登場！

脱出が遅れると、体力が減っちゃう！

まものだって食べちゃうおおみみず。慎重に通ろう。

エリア3を奥に進むと、そこにはアリ地獄のようなおおみみずの巣がある。おおみみずは倒すことができないので、慎重に巣を避けて通るようにしたい。もし食べられてしまったら、Aボタンや十字ボタンを連打してすばやく脱出しよう！

ウルオッター川 エリア4

まもの	しざい	いろいろ
×2	×2	なし

何でも投げつけてくるまもの、ピクシー！

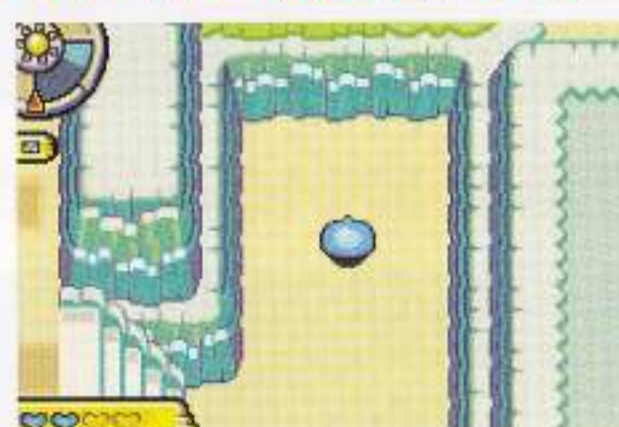
見た目はカワイイけど、資材でもまものでも、投げられるものは何でも投げつけてくるピクシー。モタモタしているとモノをぶつけられて、体力が減ってしまうぞ。動きをよく見て、モノを持ち上げる瞬間に攻撃を仕掛けよう！

資材はもちろん、仲間だって投げつけてくるぞ。

スキを見てスラ・ストライクを決めよう！

エリア4

先に進むためには、四角い石の謎を解け！

このエリアの奥は行き止まり。先に進むには、そこに転がっている四角い石を利用しなければいけないようだ。よく見ると、石の前には溝があり、後ろには水が流れている。スラ・ストライクで動かせるみたいだけど……。できることをやってみよう。

エリアの先は行き止まり。でも行けそうな感じ。

四角い石にスラ・ストライクをしてみよう。

スラ箱に近づくと、たこつぼこぞうのパチンコ攻撃が！

エリア4の謎を解いてここに来ると、すぐにスラ箱が目に入る。スラ箱に近づくとたこつぼこぞうが出現し、2方向からパチンコ攻撃が飛んでくる。パチンコ攻撃をうまくかわしながら、すばやく仲間を助けて町に送り出そう。近くには風船板があるよ。

まるで主人公を待ち構えていたかのようだ。

陸地に上げて、攻撃できなくするのも有効だ。

次のエリアに行くために必要な、ばくだんいわ発見！

エリア2にあるこの壁を壊さないと先に進めない。

ばくだんいわをゲットして、大事に運ぼう。

このエリアの奥には、ばくだんいわがある。これはエリア6に進むために必要な資材。安全に運ぶためにも、前のエリアのピクシーや、このエリアのたこつぼこぞうを、しっかり倒しておこう。途中で落として爆発すると体力が減ってしまうぞ。

かなりやっかいな相手、ガメゴンの登場！

エリア2を抜けて、このエリアに突入すると、ガメゴンともんじゃがいる。ガメゴンの大回転アタックはサンゴを破壊できるうえに、動きが速いのでとてもやっかいだ。まずはガメゴンを倒すことに集中しよう。

もぐって突進を待ち受けるのが、安全な倒し方。

スラ・バズーカならガメゴンにも有効だ。

風船板や回復ポイントをうまく利用しよう

飛んでいった風船板は一定時間で戻ってくる。

ガメゴンとの戦いでの体力の消耗をここで回復しよう。

このエリアには風船板がある。助けた仲間やまもの、資材を運ぶのに利用しよう。また回復ポイントがあるので、体力が減ってきたら迷わず回復だ。ほかにも宝箱や水晶の壁などもあるのでしっかりチェックしよう。

岩の壁を壊して先に進もう！

このエリアに入ると、エリア8につながる通路と、岩の壁で通れなくなっている通路がある。まずは岩の壁を壊して先に進もう。壁を壊すためにはばくだんいわが必要。前のエリアまで戻って、ここまで運んでこよう！

エリア8につながる通路には、たこつぼこぞうが。

この岩の壁を壊せば、先に進むことができる。

エリア7

4コまで乗せられる定期船があるぞ！

壁を壊して先に進むと、再びウルオッター川の本流に出る。ここにも定期船が流れてくるので、まものや資材、仲間を町に運び出そう。また、2カ所にかんけつ泉がある。使い方はわからないが、とても便利なものらしいぞ。いろいろ試してみよう。

いろいろ乗せて、町に運んじゃおう！

このかんけつ泉、どうやって使うのかな？

キツイまものの攻撃、そびえ立つ謎の塔

早めにピクシーを倒さないと大変だ。

塔に入ることができそう。果たして中では何が……。

エリア9を抜けて橋を渡ると広い陸地があり、ピクシーとガメゴンが待ち構えている。ピクシーはばくだんいわを投げてくるので、とくに注意したい。また大きな塔がそびえ立っており、中に入ることができるみたいだ。中には何があるのか楽しみだ。

行きはよいよい、帰りはたこつぼこぞうが超怖い！

エリア8は一本道。先に進んでも、まものは出現しない。でも行くところまで行ってから引き返そうとすると、あちらこちらにたこつぼこぞうが出現する。直線的なパチンコ攻撃をうまくかわしながら戻ってこよう。道のりはかなり長いけど、頑張ろう。

行きは何もいないから安心して先へ進もう。

でも、帰りはいろんな所にたこつぼこぞうが！

ウルオッター川 エリア 9 まもの ×1 ×1 ×1 しざい ×1 ×1 いろいろ

ももんじゃ、ピクシー、ガメゴンと多彩なまものたち

このエリアにはおおみみずが3匹いる。そのうえ、ももんじゃ、ピクシー、ガメゴンがいてとてもにぎやか。まとめて相手にすることになるが、こんなときはもぐってから突き上げる戦法を使うと、有利に戦うことができるぞ。

どのまものも敵味方構わず攻撃してくるぞ。

頭に乗せたらおおみみずの巣に投げ込んでもいい。

スラ箱や資材、ツボなどを残さずチェック！

風船板で町に仲間やまものを送ろう。

3つあるツボは、うまく当たれば一度で破壊可能だ。

入ってすぐの所に風船板がある。これは助けた仲間を運ぶのに利用しよう。またこのエリアには、スラ箱、ツボ、まき、貝がらなど、いろんなものが置いてある。資材などは町に運び、ツボはその場で壊して中を調べよう。

大きく激しい滝の向こうに見えるのは……!?

ガメゴンやおおみみずの猛攻をかわしてここにくると、まず宝箱が目に入る。この中には命の木の実があり、取れば最大HPが増加する。またまきがあるから近くによってみると、そこに何かが見える。果たしてそれは……!?

命の木の実をゲット。宝箱も大事な資材。

滝の向こうに「目」みたいなものが！

ウルオッター川

謎のエリア

まもの	しざい	いろいろ
なし	なし	◎

渦巻きに乗ってたどりついたところは……？

水晶の壁の謎を解き、渦巻きに入ってみると、なんと前にも見たことがあるような彫像が。スライムにももんじゃ、おおきづち、そして最後に貝がら。エリア1や2で見たことあるようなものばかりだけど、これを一体どうすればいいのか？　考えてみよう。

彫像の横には台座があるけど……。

今度はなにやら大きいものばかり！

前のフロアの謎を解いて進むと、今度はスライムの上が異様に大きい。たこつぼこぞう、ガメゴン、たこつぼこぞうという組み合わせのようだ。これはエリア7で見たことがあるまものばかり。とにかくこの仕掛けを解いて、先に進みたい。

大物ばかり頭に乗っけているけど……。

ワンポイントアドバイス

町に帰るならたくさん頭に乗せて！

冒険に夢中になって、あっという間に夜になってしまう。そんなとき、急いで帰るのは当然だけど、せっかくだから資材やまものを頭に乗せて帰ろう。これならちょっと得した気分だ。

夜になってもあわてない。頭に乗せられるものは？

カウントダウンが始まるまでは大丈夫だ！

ドラハルトJr.

多彩で強力な攻撃！

四天王のひとりにして、スーパールーキーのドラハルトJr.。炎あり、水あり、体当たりありの武闘派だ！

攻撃1 ギラ

口から炎の弾を吐く。小さいときは一発だが、大きくなると放射状に吐き出す！

攻撃2 水攻撃

水を吸い込み放射状に水玉を吐き出してくる。これに当たっても体力は減らない。

ギュー！

こうやって闘え!!

状態によって攻撃方法を変えよう

小さいときはスラ・ストライクで攻撃だ。でも水を吸い込んで大きくなると、スラ・ストライクは効かない。体当たりの衝撃で岩が落ちてくるから、すばやく拾ってその岩を投げつけてやろう！

ギラの瞬間にアタック!!

頭に乗せた岩を投げろ！

ウルオッター川で、こんなことをしてみよう!!

橋からポイ！

ちょっとしたテクニック。橋の上から定期船に資材やまものを投げて乗せてみよう。うまくいくと、なんかテクニシャンって感じだ。

橋の中央から投げ込もう。

慣れてくれば百発百中。

橋でスキップ！

障害物の上に乗ると、主人公はスキップしているみたいになるよ。橋の手すりに乗っかると、そのスキップ状態が長く楽しめるぞ。

橋のはじから手すりにジャンプ。

スキップ。なんとなく楽しそう！

おおみみずから奪還

おおみみずに仲間や必要な資材を食べられてしまったら、すばやく他のものを投げつけよう。すると食べたものを吐き出してくれるぞ。

食べちゃダメだってば、オリャ！

無事吐き出してくれました。

まものにも遊びを！

移動に便利なかんけつ泉。ここにはまものを乗せることができる。飛んだりはしないけど、まものもちょっとはゆかいな雰囲気になるよ。

まものを背負ってかんけつ泉に投げる。

たこつぼこぞうも楽しそう？

スライムもりもり DRAGON QUEST 衝撃のしっぽ団

ニコミスキー鉱山

ニコミスキー鉱山
全体マップ
×22
ももんじゃ(一本兵)
エリア1やエリア12にいるけど、そんなに大勢ではないから安心。
エリア7
×2
なし
×0
エリア4
×6
×1
×0
エリア5
×4 ×4
なし
×0
エリア6
×2 ×2
×1 ×1
×0
A
B
エリア6
1Fへ
2
4
5
2F
1F
7
6
3
2Fへ
エリア2
なし
なし
×0
1↔13
1
謎
謎のエリア
エリア3
なし
なし
×0
エリア1
×2
なし
×0
START
ひとつめピエロ
メラの呪文で火の玉を飛ばしてくるよ。遠くからも飛んでくるから注意!!
ニコミスキー鉱山の中には溶岩がいっぱい。落ちると体力が減ってしまうから、気をつけて移動しよう。また、各エリアにある「ももんじゃ風船」はスライムナイトを頭に乗せて攻撃しないと、破裂させることができないぞ。
くさったしたい
いろんなところからわき出るように出現するよ。ステージ中、一番多く登場。
※ステージクリア後、再び来るとくさったしたいがいる。
フレイム
このステージ一番の強敵。吐き出す炎に当たらないように。
エリア13
×2 ×3
×1
×0
13↔1
13
エリア12
×1
×1
×0
12
1Fへ
2Fへ
1Fへ
2Fへ
2F
エリア11
×2 ×2
×1
×0
11
1F
8
9
10
10→8
エリア9
×2 ×2
×1
×0
エリア8
×2
×1
×0
エリア10
×1 ×1
なし
×0

ももんじゃ2匹を倒してしまおう！

このエリアの奥にはももんじゃ2匹が待ち構えている。まずはスラ箱から仲間を助け出し、それから奥に向かおう。ももんじゃは井戸の周りをウロウロしている。ほうっておいても構わないけど、せっかくだから倒してしまおう。

2匹のももんじゃ。できれば1匹ずつ相手にしよう。

倒せばゴールドが手に入る。たくさんとってソンはなし！

溶岩の特徴を知っておこう！

落ちたら燃える。すばやく溶岩の外へ！

燃えたまものに触れると、主人公も燃えてしまう。

このステージは全体を通して溶岩が多い。溶岩は普通の床と違い、落ちると燃えて、体力が減ってしまう。これはまものも同じだ。モノによっては資材も変化してしまうぞ。このステージを冒険する際は、溶岩に注意して進もう。

炎の柱に阻まれた通路を進むには？

細い通路を抜けると、そこには強力な炎が吹き上がり、さながら炎の柱みたいに燃えさかっている。その炎の柱が、2つの通路を阻んでいるので、どうやらこれを鎮めないといけないようだ。まずは奥のエレベータに乗ってみよう。

無理に通過しようとすると燃えてしまうぞ。

とりあえずエレベータに乗って下のエリアに移動しよう。

炎の柱の近くにある仕掛け、これは何だ？

エレベータに乗って降りると、そこには炎の柱の発生源があり、その間に挟まれるように巨大な装置がある。何の装置かわからないが、中央にあるのは、どうやらレバーらしい。あれを動かすことがカギになりそうな感じが……。

どうすれば動くのか、それをじっくり考えてみよう。

エリア6に抜ける通路もあるが、通ることはできない。

ビシバシ飛んでくる、ひとつめピエロの「メラ」攻撃！

炎の柱を鎮めてエリア4に来ると、なんと火の玉がいっぱい飛んでくる！ これはひとつめピエロのメラ攻撃で、何かにぶつかるまで消えないのだ。ひとつめピエロはたくさんいるので、うまく避けながら進むことに集中しよう。

メラ攻撃はまものも燃やす直線的な攻撃だ。

近づくと消えまた近くに出現。初めは倒すのも難しい。

いきなり落ちている資材「きんかい」。やっぱり高価だ！

いかにも高く売れそうな感じがする光り具合。

溶岩に投げ込めばゴールドに変わるが売った方が高い。

このステージで初めて登場する資材、「きんかい」。とても重くて、スラ・バズーカでもさほど飛ばないのだ。町に持ち帰れば100ゴールドで売れる資材で、できれば集めておいたほうがいい。このステージにいっぱい落ちているぞ。

狭い通路にまものがいっぱい、すばやく抜け出せ！

炎の柱を鎮めてエリア5に来ると、狭い一本道がある。一見何もなさそうだけど、実はまものがウジャウジャ出現するのだ！ 主人公の姿が見えなくなるほど大量に出現し、主人公に集中攻撃してくるので、スラ・ストライクで一気に駆け抜けよう。

普通に歩いていると、まものに囲まれてしまった。

スラ・ストライクの連続で切り抜けよう！

死んでも死なない？ よみがえるくさったしたい！

こんな感じで地中からわき出てくる！

一生懸命倒しても、手に入るのは1ゴールドだ。ケチ。

このエリアだけに限らず、くさったしたいはいくら倒しても、特定の場所からよみがえって、主人公を襲ってくる。動きこそ遅いが、集団で襲ってくると、思わず攻撃を食らってしまうことも。適当な数だけ倒すか、もしくは構わずに次に進もう。

ワンポイントアドバイス くさったしたいを溶岩へ

倒しても倒してもよみがえるくさったしたい。このまもの、実は火にとっても弱いんだ。だから溶岩に投げ入れると、それだけで倒せてしまう。面白いから一度試しにほうり込んでみよう。

溶岩に投げ込んだら、この通り黒こげに。

ひとつめピエロのメラ攻撃でも一撃で黒こげ。

トロッコを利用して、いろいろ町に運んじゃおう！

エリア4、エリア5を抜けると、このエリア6にたどり着く。ここには1コ乗せられるトロッコが2台あり、結構早いペースで運行されている。近くにいるひとつめピエロさえどうにかすれば、まものや資材をスムーズに運べるぞ。とても便利な場所だ。

このひとつめピエロを倒すか運ぶかしてしまおう。

運行のペースが早いので、たくさん運べるぞ。

1Fでスライムナイトをゲット。主人公の攻撃力も倍増！

操作方法はカンタン。これで攻撃力も格段にアップ！

剣技の攻撃範囲は広い。とくに最後の一撃は強烈！

1Fに降りると、そこにはスライムナイトが！ これを頭に乗せることで、主人公は剣攻撃ができるようになる。剣攻撃は3連続で繰り出せて、最後のひと振りは攻撃範囲も広い。また、ももんじゃ風船を破裂させることもでき、先に進むには必要な資材だ。

スライムナイト、これも立派な資材なのだ！

このエリアにいるスライムナイトは、資材としても活用できる。だからトロッコで町に運ぶことができるぞ。時間不足や体力減少のために、一度町に戻るときは、絶対に持って帰るようにしたい。再び冒険に来れば、同じ場所で手に入れることができるぞ。

資材として、結構高い値段で売ることができる。

まものの攻撃を食らうと離れてしまう。

ももんじゃ風船を破裂させて、ドンドン先に進もう！

スライムナイトを頭に乗せたことで、ももんじゃ風船を壊せるようになるぞ。ここはももんじゃ風船を壊しながら、ひたすら先を目指そう。途中、くさったしたいが待ち構えているが、周りの風船を壊さなければ、閉じこめておけるぞ。

スライムナイトのひと振りで、ももんじゃ風船が破裂！

閉じこめておけば、くさったしたいは襲ってこれない。

回復ポイント、風船板などをうまく利用！

ここでバッチリ体力回復。本当に便利なポイントだ。

ももんじゃ風船を壊すと1〜3ゴールド入手できることが！

ここにある風船板は、助けた仲間を町に運ぶために使うといいだろう。ここには回復ポイントもあるので、この先で体力が減ったら、一度ここまで戻って回復しよう。また、ももんじゃ風船を壊すとゴールドが入手できることもあるぞ。

狭い通路で、フレイム2匹と壮絶バトル！

エリア7を抜けると、両脇を溶岩に挟まれたこのエリアに着く。通路が狭いうえに、フレイムのかえんのいきは、広範囲に及ぶ攻撃なので、体力減少は必至。倒すよりも頭に乗せてしまうことでこの場をしのぐといいだろう。

いきなり向かってくるフレイム。

チャンスはかえんのいきの最中。横から攻撃だ！

体力が少しでも減少したら、エリア7に戻ろう！

溶岩に落ちることも多いので、フレイムとの戦いは体力を多く消耗する激闘になるはず。少しでも体力が減ったなら、ひとつエリアを戻って、回復ポイントに向かおう。この先の冒険に備えて、満タンまで回復しよう。

体力が減ったら、エリア7の回復ポイントに戻ろう。

きんかいも落ちているから、しっかり拾っておこう。

フレイム2匹にくさったしたい!?

ここではフレイム2匹とくさったしたいが待ち構えている。ここにもスラ箱があるけど、助けるなら、フレイムを倒してからのほうがいいだろう。仲間を頭に乗せたままかえんのいきをくらうと、仲間が溶岩に落ちて大変なことになるぞ。

スキを見て近づき、剣技で一気に3回攻撃を。

奥にはふしぎなキノコが。エリア8にジャンプできる。

フレイムとももんじゃが待ち構えているぞ！

このエリアにはフレイムとももんじゃが1匹ずついる。スラ箱もあるが、やはりまものを倒してから仲間を助けだすのがいいだろう。ふしぎなキノコもあるけど、なぜか溶岩の中の陸地に。使わないで普通に出たほうがラクかも。

一度に相手にすると大変だから、1匹ずつ倒そう。

溶岩の中にふしぎなキノコが。エリア8に飛ぶ。

トロッコを使って、いろいろいっぱい運ぼう！

ここのトロッコは、4コまで乗せることができる。ただ、ひとつめピエロやくさったしたいが一気に襲いかかってくるので、まずはスライムナイトで何匹かを倒してしまおう。その後は、きんかいやまものを集めて、トロッコに乗せていっぱい町に運ぼう。

まものはトロッコに乗せて運んでしまってもいい。

周辺のエリアにあるきんかいを集めてこよう！

ひとつめピエロとくさったしたいの対処方法

メラを出すときに、横からスラ・ストライク！

まものを倒すなら、くさったしたいから相手をしよう。剣技などで倒すとすぐによみがえるけど、トロッコに乗せてしまえばエリア内にいる限り当分よみがえらない。また、ひとつめピエロはメラを出すときに横に回り込んで攻撃すればラクに倒せるぞ。

運んでしまえば、しばらくはよみがえらない。

メラを跳ね返せ!!

主人公の攻撃を強力にしてくれるスライムナイト。実はこの剣技で、ひとつめピエロのメラ攻撃を跳ね返すことができるのだ。一生懸命避けていたメラ攻撃も、これならラクチンだ！

メラの呪文で出てきた火の玉を跳ね返せ！

この通り、ひとつめピエロに命中！

ニコミスキー鉱山 エリア12 まもの ×1 しざい ×1 いろいろ なし

ももんじゃを倒してエレベータに乗ろう！

このエリアは1Fと2Fがあり、それぞれ行き来しながら進むことになる。まずはエレベータの近くにいるももんじゃを倒してしまおう。スライムナイトを頭に乗せているなら、カンタンに倒すことができる。捕まえて手前のエリアのトロッコに乗せてもいいぞ。

引きつけてから3回剣を振れば、カンタンに倒せる。

エレベータに乗ると2Fに。2Fにもスライムナイトが。

2Fの床が抜けて、1Fの溶岩に落ちる！

突然床が！ ふわふわジャンプで回避しよう！

床と一緒に落ちてみると、そこは1F。ただのワナか？

2Fを進んでいくと、所々の床が抜けて1Fに落ちてしまう。溶岩に囲まれただけの1Fに、どんどん足場ができるけど、果たしてこれにどんな意味があるのだろうか？ とりあえず抜ける床を全部1Fに落としてみると、何かわかるかも知れないぞ。

行った先は行き止まり……何か仕掛けが!?

進めるところまで進むと、1Fも2Fも行き止まりになっている。どちらの壁にも下方向に矢印があり、何かヒントをくれているみたいだけど…。2Fにスライムナイトがいることを考えれば、何か関連していそうな気もする。いろいろ試してみるといいだろう。

これは2Fの行き止まり。下向きの矢印が気になる。

これは1Fの行き止まり。巨大なももんじゃ風船か？

ももんじゃ（二本兵）との対決、その1！

エリア12の謎を解いて進むと、ももんじゃ（二本兵）2匹との戦いが待っている。スライムナイトを頭に乗せていない場合は、スラ・ストライクで攻撃だ！　でもももんじゃ（二本兵）は頭に乗せられないので注意しよう。

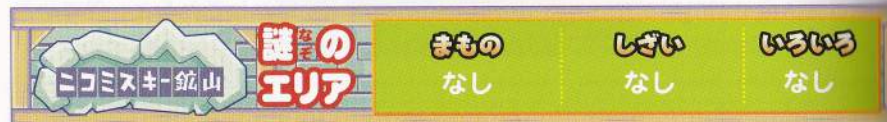
スラ・バズーカのほうが威力は高い。

頭に乗せると、丸くなってすぐに離脱してしまう。

ももんじゃ（二本兵）との対決、その2！

連続で攻撃していけば、結構カンタンに倒せる。

頭に乗せるとナイトまでとばされちゃう！

スライムナイトを乗せている場合は剣技で勝負だ。剣技なら、一度に2匹相手にしても十分に戦うことができるぞ。ただ、ももんじゃ（二本兵）を頭に乗せてしまうと、離脱の際にスライムナイトまで飛ばされるから注意しよう。

水晶の壁を越えて進んでみると……

水晶の壁の謎を解いて先に進むと、そこには何やら彫像が！　スライムが何かを乗せているみたいだけど……？　その近くに台座があるのも気になるところ。乗せているものには、それぞれ見覚えがある。ちょっと考えてみよう。

スライムが乗せているのはスライムナイトか？

なんかゴツイものが3つも乗っているけど、これは？

ニコミスキー鉱山

STAGE BOSS

バットン

とにかくすばやいぞ！

熱いところが苦手なバットンは、熱いこの場所から出たい一心で、主人公を必死に襲ってくるぞ！

攻撃1 かみつき攻撃

突然現れ、一気につかんでかみついてくる。早く脱出しないと大ダメージ！

攻撃2 バギ

前方三方向にバギの攻撃。とても早いので近くにいるとヒットしやすいから注意。

ギューン

こうやって闘え!!

スラ・ストライクの腕が勝負のカギ！

バットンには2つの姿がある。ドラキュラの姿のときにはスラ・ストライクで攻撃しよう。でもそれだけではダメージを与えられない。なんとかコウモリの大群に変化させて、そこを攻撃だ！

かみつきを避けて攻撃！

大群に向かって突進だ！

ニコミスキー鉱山で、こんなことをしてみよう!!

まもの燃やしまくり

エリア2の炎の柱を利用して、簡単にまものを倒そう。距離を適度に取ってまものを投げれば、跳ね返って勝手に頭に乗せることができるのだ。

投げる→燃える→乗せるの繰り返し。

まものは燃えまくり。ラクチン！

ナイスバッティング！

スライムナイトを満喫するには、メラを跳ね返すのが一番。というわけで、エリア4でメラを跳ね返しまくろう。満足度120%間違いナシだ。

メラの火の玉をナイスバッティング！

あえてこれだけで倒してみよう。

テクニシャン！

スライムナイトの剣技でまものを斬ると、ちょっとだけ地面をハネる。そこですばやく近づくと、カンタンに頭に乗せることができるんだ！

ピシッっと斬ったらすばやく近づく。

うまくいけばこの通り。

お金を稼ごう！

エリア11は、お金を稼ぐにも最適の場所。きんかいを運ぶのはもちろん、手前のエリアのフレイムを倒せばゴールドも高い。お金を貯めるなら、ここをベースにしよう。

サイフがあれば20ゴールドになる！

きんかいもたくさん運べるぞ。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

ノッケの森のおく

ノッケの森のおく
全体マップ
×10
ノッケの森とよく似ていて、まものもドラキーがいないくらいしか違わない。ステージボスの前には赤いももんじゃのモチャこがいる。モチャこは女の子だけど、ほかのももんじゃよりも強いから、戦うときは油断するな！
エリア 6
×1
×4
×0
6⇔1
エリア 5
×6
なし
×0
エリア 3
×6
なし
×0
エリア 4
なし
なし
×0
モチャこ
ももんじゃの女の子。女心が良くわかるみたい。とても強いぞ。
エリア 2
なし
×3
×0
エリア 1
×3
×5
なし
×0
1⇔6
START
いっかくうさぎ
このステージで一番多く登場するまもの。数が多いから注意しよう。
ももんじゃ(一本兵)
エリア1でウロウロしているよ。あまり注意しなくても大丈夫かも。

ノッケの森のおく エリア1

まもの	しざい	いろいろ
×3 ×5	なし	

やりすごすか、まとめて倒すか、ふたつにひとつ！

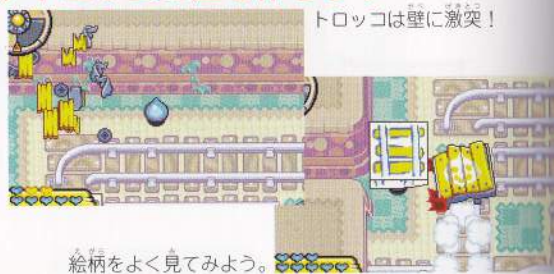
いろんな所にももんじゃといっかくうさぎが待ち構えている。中途半端に倒そうとすると、まものが集まってきて集中攻撃されるぞ。まものを無視してひたすら先に進むか、まとめて倒すかどちらかにしよう。

こんな感じで大変なことに。

3匹乗せて、まとめて倒す！

かみのせんろを使って、トロッコの道を作ろう！

このエリアにはレールが敷かれている。でも敷き方がおかしいみたいで、トロッコが壁にぶつかって壊れてしまうみたい。よく見るとかみのせんろがあるから、これを使って線路を正しく敷き直してあげる必要がありそうだ。

トロッコは壁に激突！

絵柄をよく見てみよう。

いっかくうさぎ6匹と対決！

このエリアには2つのフロアがあるが、手前のフロアは一本道。そして奥のフロアに入ると6匹のいっかくうさぎが出現する。壁に突き刺さったところを頭に乗せて、3匹くらいずつに分けて倒そう！

一見すると一本道。

まとめて倒そう。

どこかにあるはず、エリア4への道

エリア4に行くためには、エリア3の手前のフロアを通り抜けなければならない。でも、どう見ても一本道。どこかに秘密の抜け道があるのか、それとも何か秘密があるのか。どちらにしても、必ず何か方法があるはずだ！

やっぱり、どんなに見ても道はひとつしかない。

でも、確かに行けた！　果たして謎が解けるかな？

着いてみてビックリ！　こんな木があるなんて！

手前のフロアと向こうのフロアに1つずつある。

この木、何の木かな？　とにかく見てびっくり。

エリア3の謎を解いてエリア4にたどり着くと、そこには予想もしないうれしい光景があるぞ！　それが何かは自分の目で確かめよう。風船板は2台あるが、これは助けた仲間を町に運ぶために使うのがいいだろう。

あら!?　トロッコの上にはいっかくうさぎ？

ここにはトロッコがあるけど、その上にはなんといっかくうさぎが乗っている。しかも最高で6匹まで出現するぞ。このステージでは、ここにしかまともなトロッコはない。いっかくうさぎをかわしながら、資材や仲間を町に運ぼう。

トロッコが来たと思ったら、いっかくうさぎが！

でも資材やまものを町に運ぶことはできるみたいだ。

ノッケの森のおく　エリア 6　まもの ×1　しざい ×4　いろいろ

赤いももんじゃ、モチャことの対決！

エリア6には、これまでに見たこともない赤いももんじゃがいる。名前はモチャこ。その実力はかなりのモノでその動きや攻撃は、普通のももんじゃよりも早い。スラ・ストライクも、なんとジャンプで避けてしまうのだ！

回転しっぽアタックも、普通のももんじゃより早い！

スラ・ストライクを予想してなんとジャンプで回避！

フロアの四角にあるばくだんいわで攻撃だ！

スラ・ストライクの命中率が低い以上、ここは四角にあるばくだんいわを使って倒すほうがよさそう。回転モチャこアタックは、ふわふわジャンプで回避。そしてすばやくばくだんいわを頭に乗せて、攻撃態勢を整えよう。

回転モチャこアタックをかわし、攻撃の距離を取ろう。

モチャこに向かってばくだんいわを投げつけよう！

モチャこに関するおもしろ情報

上で紹介しているモチャこの面白情報を2つ。まずは、スラ・バズーカで伸びて待ち、着地に合わせて発射すると、必ずヒットするぞ。そして、2回目の対戦時には頭に乗せられるのだ！

伸びて待っていると、モチャこがジャンプしてくる。

1度目はダメだったけど2度目は頭に乗せられる！

ノッケの森のおく

STAGE BOSS

ゴレみ

愛を感じる戦い!?

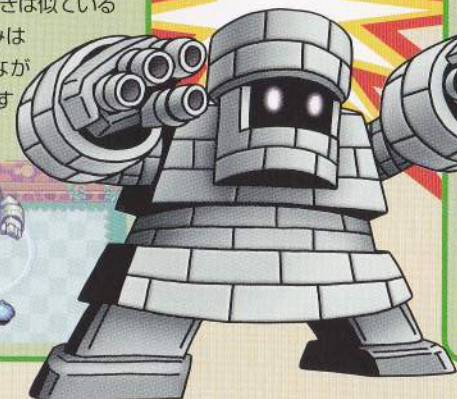
ゴレみはゴレムスに憧れていたようで、それを倒した主人公に敵討ちをしようとやる気マンマンだぞ！

攻撃1　飛びながら移動！

ゴレムスに動きは似ているけど、ゴレみはジャンプしながら横へ移動するぞ。

攻撃2　ゴールドフィンガーファイブ

突きだした両手から、ガレキが無数に飛び出してくる。まるでミサイルだ！

ギューン

こうやって闘え!!

体を崩してから頭に攻撃だ！

ゴレみの体は頑丈なのでスラ・ストライクではダメージを与えられない。しかし耐えきれずに体が崩れ、頭だけになるときがある。そのときにスラ・ストライクをバシッと決めよう。

追いかけてスキを突け！

一定時間で体が復元!!

ノッケの森のおくで、こんなことをしてみよう!!

いいこと何度でも

エリア4のビックリな木は、一度町に帰ったなら、また同じビックリな状況になっている。何度来てもうれしい所なので、このステージに来たら必ず立ち寄ろう。

このステージにきたら必ずここに！

うれしさをスラ・ストライクで表現！

せんろ持ち帰り

エリア2の攻略でも触れたけど、かみのせんろも立派な資材。しっかりと町に持ち帰ろう。そうすれば、町でいいことがあるかもよ！

ここで3枚ともしっかり取っておこう。

エリア5のトロッコで町に運ぼう。

モチャこと戦いまくり！

ステージの中ボス的存在のモチャことは、何度でも戦うことができる。倒せばゴールドをたくさんくれるから、稼ぐことができるぞ。

どうやら待っててくれたみたいだぞ。

普通のまものよりゴールドが多め。

援軍を連れて

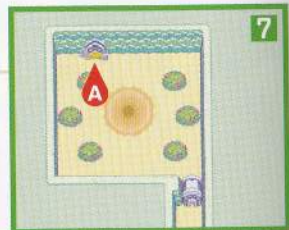
2度目以降の対戦では、入り口は閉まらない。前のエリアでいっかくうさぎを捕まえて、一緒につれてこよう。勝手に倒してくれるぞ。

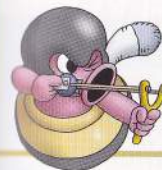
援軍を頭に乗せて戦いに挑む！

自分は一生懸命避けよう。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

カラカラ水源

ウルオッター川によく似ているけど、砂地のほかに沼や迷路などがあるよ。また、おおみみずの巣もいっぱいだから注意しよう。一番の難所はエリア3のピクシーとの対戦。とにかく大混戦になるから、もぐって戦おう。

たこつぼこぞう

エリア1で2匹しか出てこないから、あまり注意しなくて大丈夫。

エリア2

×3

なし

×0

エリア3

×6

×2 ×2

×0

エリア1

×2

なし

×0

1↔7

エリア4

なし

×2

×0

ピクシー

エリア3でたくさん登場。ばくだんいわを投げてくるから大変！

START

カラカラ水源 エリア1	まもの	しざい	いろいろ
	×2	なし	

たこつぼこぞうのパチンコ攻撃に気をつけて進め！

カラカラ水源の入り口にあたるこのエリアは、たこつぼこぞうのパチンコ攻撃にさえ気をつければ、とくに難しいことはない。エリアの西と東にも通路があるけど、ばくだんいわで壁を壊さないと進むことができないぞ。

ここには2匹のたこつぼこぞうがいる。

先に行くには、どうやらばくだんいわが必要のようだ。

サンゴはスラ・バズーカで一気に突き抜けろ！

エリア2を進むと、狭い通路にサンゴがいっぱい。ここはスラ・バズーカで一気に通り抜けよう。そこを抜けると、おおみみずの巣が4つある。これは真ん中をふわふわジャンプ。これで危なげなく通過できるぞ。

スラ・バズーカで一気に。ゴールドも手に入る。

ふわふわジャンプで巣穴を飛びこえろ！

かなりの難関！　おおみみずとたこつぼこぞう！

どうどうと通過することはかなり難しい。

この辺りが攻撃を避けられる場所。慎重に進もう。

普通に進めば、ここは仲間を頭に乗せて通過することになる。しかし、パチンコ攻撃を避けながらおおみみずの巣を越えていくのはかなり難しいぞ。ここはうまく攻撃を避けられる場所を見つけて、ていねいに進んでいこう。

仲間を風船板に乗せ、もぐって先に進もう！

おおみみずとたこつぼこぞうの攻撃をかわしたら、ここで仲間を風船板に乗せて送り出そう。この先にはもぐって進む。先に進むと風船板と回復ポイントがあるぞ。まずは回復ポイントで体力を満タンにしておこう。この先にはすごい戦いが待っている！

もぐって進むから、仲間と一緒には進めない。

もぐって進むと回復ポイントが。しっかり回復しよう。

6匹のピクシーと、ばくだんいわを交えた大混戦！

ピクシーは集まりやすいので、この攻撃が有効！

体力が少なくなったら、迷わず回復ポイントに！

さらに先に進むと6匹のピクシーが待ち構えている。ここにはさらわれた仲間もいるから、戦いは避けられない。ピクシーはばくだんいわや大きな岩を投げつけてくるので、普通に戦ったら大変。ここはもぐって攻撃し、確実にピクシーを倒していこう。

大きな岩、ばくだんいわを町に運ぼう！

大混戦を制したなら、仲間を助けて風船板に乗せよう。そのあと、時間がたてば風船板は復活するから、そこにはばくだんいわや大きな岩を乗せて、資材として町に運ぼう。とくにばくだんいわは無限に出現するから、運んだ分だけ売ることができるぞ！

資材を町に運び込む。風船板を利用しよう。

すべてを終えたら、岩の壁を爆破して次へ進もう。

沼地を渡り、ばくだんいわのある場所に！

このエリアのほとんどは沼地。沼地は普通に歩くと沈んでしまう。体力は減らないものの、身動きがとれなくなってしまうぞ。ふわふわジャンプをうまく使いながら数少ない陸地を渡って、行けるところまで進もう。するとばくだんいわが2つあるぞ。

フワフワ浮いて移動。沈んでもダメージはない。

ここにたどり着いたら、ばくだんいわを乗せて移動だ。

ばくだんいわで岩の壁を破壊、先への道を開こう！

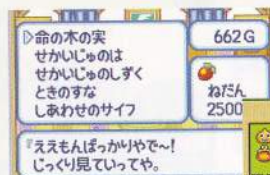
まずはここを爆破。するとエリア1に出る。

次にエリア1の壁を爆破。これで先に進めるぞ！

ばくだんいわを手に入れたなら、まずはエリア4の西にある岩の壁を破壊しよう。するとエリア1に出る。エリア1にも西に岩の壁があるから、それも、ばくだんいわで破壊しよう。これで先に進めるようになるぞ。途中ではくだんいわを落とさないようにね。

ワンポイントアドバイス 命の木の実を買っておこう

命の木の実は、主人公の体力をアップしてくれるとても貴重なアイテム。ステージでも拾えるけど、お店でも3つまで買うことができるんだ。冒険が進めば強敵が多くなる。ぜひ買っておこう。

最後の1コは結構高い。でも買っておきたい。

こんなに体力が増えれば、冒険もラクになる。

カラカラ水源 エリア5

まもの	しざい	いろいろ
なし	なし	なし

大きな葉っぱをうまく渡って次のエリアに！

このエリアには川があり、そこには大きな葉っぱがたくさん流れてくる。川幅はかなりあるので、ふわふわジャンプでも一気に渡ることはできなさそうだ。ここは流れてくる大きな葉っぱを使って、連続ジャンプでうまく向こう岸に渡ってしまおう。

大きな葉っぱに乗ったら、すぐにまたジャンプだ！

落ちると元の場所まで戻されてしまうぞ。

川の端っこに、気になるプレートが……

連続ジャンプで大きな葉っぱをつたい、上流へ。

ある程度行くと、落ちても途中で止まってくれる。

このエリアをよく見ると、何やら異様に横長になっている。大きな葉っぱも、上流からたくさん流れてくるし、うまく移動すれば上流に行けるかもしれないぞ。さらによく見てみると、なにやら数字を記したプレートが。とても気になるが……。

ワンポイントアドバイス 大混戦はもぐって攻撃

エリア3でも触れたけど、大混戦はもぐっての戦いが本当に有効。とにかくダメージを受けにくいし、相手の足下にもぐりこむこともできる。制限時間に気をつければ、ほぼ無傷でずっと戦えるぞ。

飛び交う大きな岩やまものも、もぐっていれば関係なし。

足下にもぐって地面から飛び出せば、それが攻撃に！

通路と井戸と四角い石で作られた、巨大な迷路!?

このエリアに入ると、その複雑さにちょっと驚く。そう、ここは巨大迷路のような作りになっているのだ。通路には高低差があり、井戸や四角い石まである。でも四角い石の動かし方は、ウルオッター川にあったものと同じみたいだぞ。

四角い石にスラ・ストライクを決めたら動いた！

たどりついた井戸に入ってみると……。

迷路で本当に迷ってしまったら……

危ないときは、かんけつ泉を使って戻ろう！

あっという間に入り口へ。これで安心。

ここの迷路で迷ってしまって、しかも時間が残りわずかしかない！　そんなときこそかんけつ泉の出番だ。この迷路にはかんけつ泉が3つある。それを利用すれば、エリアの入り口まで一気に戻ることができるぞ。

おおみみずの巣の周りで、7匹のおおきづちと対決!?

ここでは7匹のおおきづちが待ち構えていて、さらにおおみみずの巣まである。大混戦になるかと思っていたが、いざ戦いが始まると、なんだか予想とちょっと違う感じ。とにかくおおきづちに攻撃をしかけていこう。

さっそくおおきづちからの攻撃、と思ったら……。

勝手におおみみずの巣に落ちてやられちゃったりする。

カラカラ水源

STAGE BOSS

ロードン

ゴン争いに終止符を！

ガメゴン族とドラゴン族は、昔から真の「ゴン」を争っている。その決着をかけて挑んで来るぞ！

攻撃1 スーパー甲羅アタック

高速で回転しながら主人公に向かって体当たり。その勢いはスゴイ！

攻撃2 ひと休み!?

でも歳を取っているみたいで、動き回りすぎると疲れるみたいだ。

ギューン

こうやって闘え!!

基本はもぐっての攻撃だけど……

普通のガメゴンと同じく、もぐって下から突き上げる攻撃がとても有効。でも、それに怒ったロードンは、水を吐き出して砂地をなくしてしまう。こうなると攻撃できないけど……!?

もぐって近づこう。

こうなると打つ手なし!?

カラカラ水源で、こんなことをしてみよう!!

ゴールド製造機

3匹のおおみみずにまものを投げ込むと、次々と食べ続けてくれる。最後の1匹が吐き出す頃にはすっかりゴールドになっているぞ。

とりあえず投げ込んでしばらく待つ。

次々と食べ、最後はゴールドに。

ピクシー撃退法

エリア3での大混戦の中、ピクシーを倒すのは結構難しい。そこで、3匹頭に乗せたら、下の通路に逃げ込もう。ここなら安全に倒すことができるよ。

3匹乗せたらすぐに下の通路へ。

ほうり投げたらすぐにスラ・ストライク。

水の上をスーパーダッシュ!

エリア5の大きな川は、ふわふわジャンプでも渡れない。でもスラ・バズーカを使えばギリギリ渡ることができるんだ。結構難しいけど挑戦してみよう。

ギリギリまで思いっきり伸びる!

水を切るようなすばらしいダッシュだ!

消えたこぞう!

エリア1のたこつぼこぞうを捕まえて、入り口近くの水たまりに放り込む。すると潜ったきり浮いてこないんだ。どこにいったのかな?

水槽にしようと思って投げ込んだ。

浮いて来ませんでした。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

メラゾマ火山

体

メラゾマ火山 全体マップ

×8

ニコミスキー鉱山とてもよく似てるけど、溶岩の割合がさらに高いんだ。溶岩の川をジャンプで渡る所が多いから、失敗しないように気をつけよう。ステージのどこかに奇妙なスライムナイトがいるらしいぞ！

ももんじゃ(一本兵)

エリア6に6匹も！ それだけいると、相手にするのも大変かも。

ひとつめピエロ

トロッコや動くブロックに乗っていると、メラでねらってくる！

エリア10
？×1
×1
×0

10↔3

10

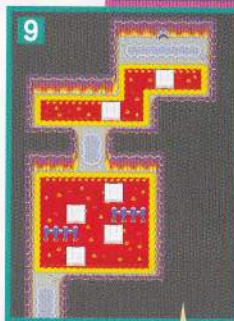
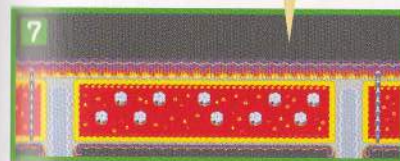
エリア7
なし
なし
×0

7

9

エリア9
×1 ×1 ×1
なし
×0

6

8

エリア6
×2
なし
×0

エリア8
なし
なし
×0

フレイム

エリア5やエリア7にいるよ。やっぱり強敵だから、見つけたら用心！

くさったしたい

いろんなところで待ち構えているよ。とくに宝箱に注意!?

メラゾマ火山 エリア 1

まもの	しざい	いろいろ
×3	×5	なし

キレイに置いてある宝箱の中身はいったい……？

入り口から進み、西に曲がると、そのフロアには4コの宝箱が置いてある。中身は、ひとつを除いてみんなくさったしたいが入っているのだ。無理に開ける必要はないけど、宝箱は資材として運べるから、できればトロッコで町に運んでしまおう。

宝箱を開けたらくさったしたいが出現!!

宝箱を投げつけたら、閉じこめることができる。

岩の壁の向こうにある宝箱、中身はゴールドでいっぱい！

壁はばくだんいわで。ほかのエリアから持ってこよう。

中にはこれだけいっぱいのゴールドが入っている！

ここの宝箱を開けるには、ほかのエリアからばくだんいわを持ってきて、壁を壊さなければならない。宝箱を開けると中身はゴールドがいっぱい！　この宝箱も、資材として運ぶことができる。かなりの大金だから、絶対に見逃さないようにしよう！

ワンポイントアドバイス　ゴールドいっぱいの宝箱を残しておくと…

エリア1にある宝箱は、2度目に開けてもゴールドが手に入る！　といっても1ゴールドだけ。しあわせのサイフを持っていれば倍の2ゴールド。資材として運ばなければ、何度でも手に入るぞ。

もう一度来てスラ・ストライク！　しめて1ゴールドなり。

しあわせのサイフを持ってアタック。しめて2ゴールドなり。

石の足場を利用して、仲間とばくだんいわのもとへ

このエリアには、ばくだんいわとスラ箱がある。ばくだんいわは、先に進むためにはどうしても必要な資材。また、これで手前のフロアの宝箱も開けられるようになるぞ。助けた仲間は、ステージの入り口から町に返そう。

右上にばくだんいわが。

中心にもばくだんいわが。

スライムだけが通れる通路の向こうには……

ここにはスライムナイトがいる。しかし、スライムナイトをゲットするには、何やら難関があるようだ。とりあえず、通路を通って進むとそこには……。自分の目で確かめて、スライムナイトをゲットしよう。

進めるのはこの通路だけ。

スライムナイトをゲットだ。

ももんじゃ風船を破裂させて、道を開こう！

スライムナイトの剣技で、ももんじゃ風船を破裂させればトロッコが使えるようになる。トロッコは、エリア1の宝箱やばくだんいわを運ぶのに最適。運行のペースも早いので、たくさん運ぶことができるぞ。

ももんじゃ風船を壊そう。

たくさん運んじゃおう。

エリア4

足下を固めてから、ももんじゃ風船を壊そう

溶岩が多く、小さな足場を渡りながら進んでいくことになる。ももんじゃバルーンがあるけど、これはしっかり着地してから破裂させよう。足場を渡りきったところには回復ポイントがあるので、この先のエリアに備えて減少した体力をしっかり回復させよう。

狭い足場に着地してから、剣技で破裂させる。

溶岩に落ちても、ここまでたどり着けば大丈夫。

エリア5	まもの	しざい	いろいろ
	×6 ×1	なし	なし

6匹のももんじゃとフレイムの連合軍と対決！

ここには6匹のももんじゃとフレイムが待ち構えている。仲間を助けるのは後回しにして、かえんのいきに注意しながら、スライムナイトの剣技でまものを倒そう。激しい戦いでナイトを落としがちだがそのまま先に進むとナイトはいなくなってしまうので注意。

大混戦になるけど頑張ってやっつけよう。

手前に戻って回復するときもナイトを忘れずに。

スライムナイト、攻撃いろいろ

スライムナイトにはちょっとした技がある。まずはジャンプしての剣技。これは普通の3発目の攻撃が1度で可能に。あとはスラ・ストライクでの剣技。これも3発目の攻撃ができるのだ！

あまり使う機会はないが、何となくカッコイイ。

これも結局はスラ・ストライクなんだけどね。

メラゾマ火山 エリア6	まもの	しざい	いろいろ
	×2	なし	

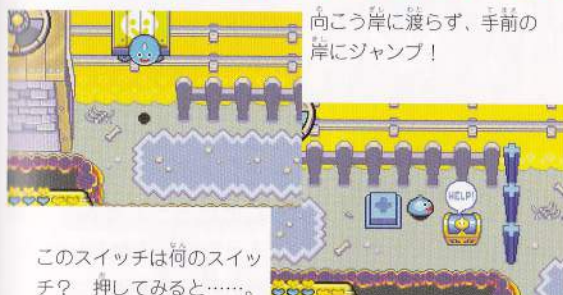
ひとつめピエロを倒し、トロッコに乗ろう

ここにはひとつめピエロが2匹登場。スライムナイトならカンタンに倒せるぞ。またここにあるトロッコに積める量は1コ。乗らなければ先に進めないから、スライムナイトは置いていくことになる。トロッコで町に運ぶといいだろう。

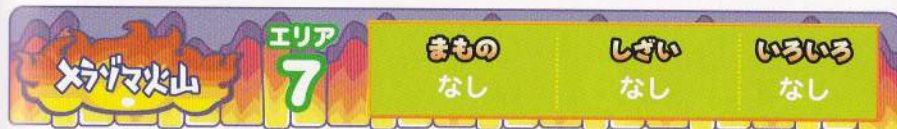
ひとつめピエロは3連続の剣技でカンタンに倒せる。

トロッコに乗るときは主人公のみ。一緒には乗れない。

エリア7に行く前に、もう少し調べごと！

トロッコに乗って向こう岸に渡れば、エリア7に行ける。でもその前に、フロアの入り口付近に見えたスラ箱から、仲間を助け出そう。スラ箱の近くには、なにやらスイッチのようなものがある。押すとどうなるのか？

向こう岸に渡らず、手前の岸にジャンプ！

このスイッチは何のスイッチ？ 押してみると……。

エリア7	まもの	しざい	いろいろ
	なし	なし	なし

ジャンプするタイミングをみはからって！

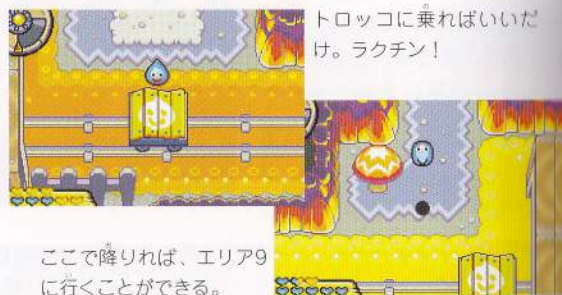
ここにまものは登場しないが、足場が小さいうえに縄のような炎が迫ってくる。タイミングを合わせてジャンプしないと、溶岩に落っこちるハメになってしまうので注意しよう。あせらず、炎の動きをしっかり見てからジャンプだ！

ふわふわジャンプを使うとうまくいく。

無事通り抜けることができれば次のエリアに行ける。

トロッコに乗れば、自動的にエリアの出口に着くぞ

ここにもまものは現れず、トロッコだけが走っている。これに乗れば次のエリアの通路に着くぞ。またそこにあるふしぎなキノコで、エリア6に戻ることができる。体力が少ないときはこれを使ってエリア4の回復ポイントまで戻ろう。

トロッコに乗ればいいだけ。ラクチン！

ここで降りれば、エリア9に行くことができる。

フロアの出口の反対側に、何かあるみたい……

フロアの出口の反対側はこんな感じ。

行く着くところまでいってみると、陸地が見えてきた。

フロアの出口の反対側を見てみると、なにやら小さな足場や、移動するブロックがある。そんなものがあるということは、その先に何かあるということだろう。そんなに難しいそうな感じではないから、ぜひとも行ってみよう。

まものの攻撃を避けながら、ブロックで移動！

このエリアは、ブロックに乗って溶岩を渡りきらなければならない。しかもひとつめピエロやくさったしたい、フレイムなどが待ち構えているから、ちょっとやっかいだ。ブロックに乗っている最中は、ひとつめピエロの攻撃に注意だ。

主人公を狙ってのメラ攻撃。うまくかわそう。

フロアの出口にはフレイムが。ジャンプでかわそう！

メラゾマ火山

STAGE BOSS

ヒエール

ちょっとおマヌケ!?

不気味なまものと思ったら、実はふたりの演技だった。ちょっとおマヌケだが、果たしてその実力は!?

攻撃1 ふぶきの剣攻撃

両手に、何でも凍らせるふぶきの剣を持って大回転。かなり強力だ！

モエール

攻撃2 メラ

2方向に向かって炎の弾を放つ。敵も味方もおかまいなしで発射する。

炎と氷、正反対のふたりがぶつかると……

このふたりにはスラ・ストライクではダメージを与えることはできないが、頭に乗せることはできるんだ。正反対のふたりだから、それぞれの攻撃が当たるとダメージを受ける。ということは……。

まずは頭に乗せてみよう。

モエールめがけて投げろ！

メラゾマ火山で、こんなことをしてみよう!!

宝箱を慎重に

スライムナイトがいれば、剣のひと振りで宝箱を開けることができる。これなら動きも最小限、くさったしたいが出てきてもすぐに攻撃できるから安心だ。

宝箱をこづく感じで開けてみる。

まものが出てもすぐに攻撃できる。

おびき寄せて倒す!

エリア5の大混戦を避けるには、まものをおびき寄せるのがベストだよ。少しずつ近づいて、1～2匹ずつ倒していこう。ちょっと時間はかかるけど、安全だよ。

こんな感じで、入り口付近におびき寄せる。

これならゴールドも取り逃さない。

宝箱を一気に!

別に得はしないが、エリア1の宝箱の中心部にばくだんいわを投げ込むと、一気に開けることができる。ちょっと面白いから、試してみよう!

4つの中心を狙って投げ込め!

一気にご開帳。なんとなく楽しい。

ゴールドを確実に!

大混戦のエリア5では、モンスターを倒してもゴールドを拾いきれないこともある。そんなときは、敵を乗せてエリア6に移動してから倒すといいぞ。

3匹乗せて、急いでエリア6へ!

ゴールドたくさん。お金持ちな気分。

スライムもりもり DRAGON QUEST ドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

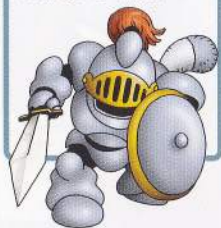
謎のステージ

このステージはほかとちょっと違って、いろんな部屋に分かれているんだ。最上階に行くためには、その前に4つの部屋の謎を解かないといけないみたい。果たしてどんな謎が待ち受けているのか……冒険もいよいよ大詰めだ！

さまようよろい

気づかれてしまうと、どんな攻撃もムダ。鋭い剣攻撃が得意。

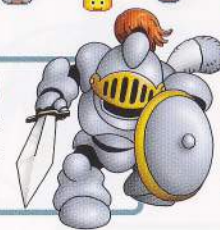
ギガお

どんな攻撃も通用しないまもの。最上階ではこのギガおと対決することに!?

マドハンド

ギガおに加勢して登場。捕まらないようにうまく逃げよう！

トゲトゲの部屋

さまようよろい

エリア3にもいるからやっかい。見つからないようにするのが一番!?

エリア 3

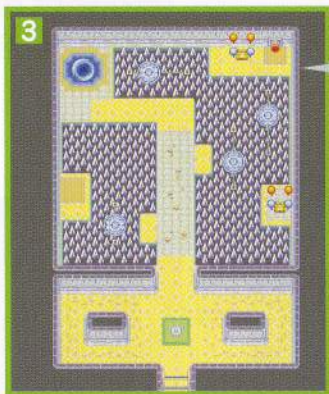
×2 ×1
なし
×0

エリア 2

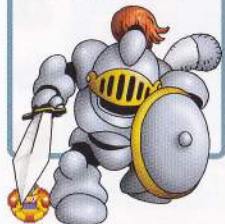
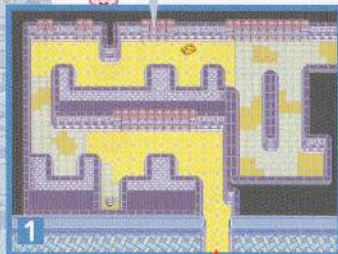
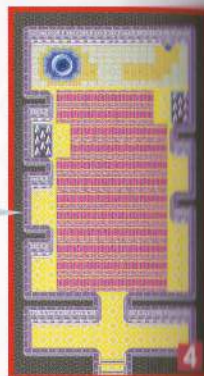
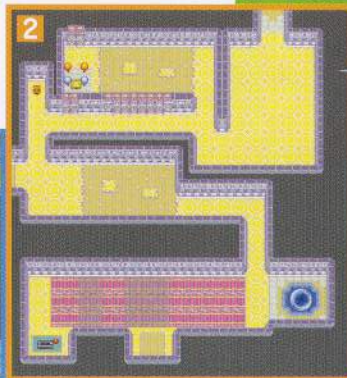
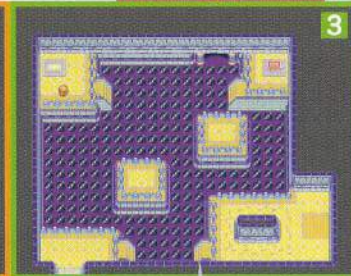
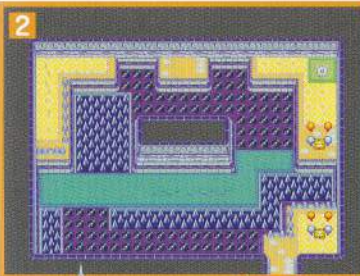
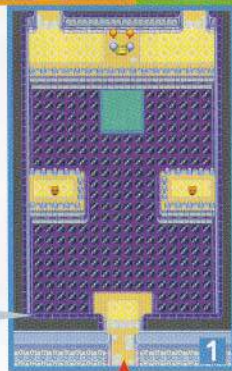
×1 ×1
なし
×0

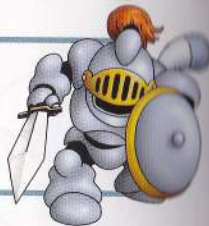
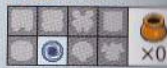
エリア 1

×1 ×1
×1 ×1
×0

A

ももんじゃ(一本兵)

いろんなところでウロウロしているよ。ジャマだから倒しちゃおう！

ガッシャンの部屋
さまようよろい
障害物が多い部屋だから、追いかけて来られるとやっかいだぞ。
エリア 4
×2 ×1 ×1
なし
×0
エリア 3
×1 ×4
なし
×0
エリア 1
×1
×1 ×1
×0
エリア 2
×3
×1
×0
マミー
のろいのほう台をたくさん作られないように早めに倒そう！
フワフワの部屋
さまようよろい
宝箱の中に隠れていたりする。フワフワ床に投げてしまおう！
エリア 4
×2 ×1
なし
×0
ももんじゃ(一本兵)
ウロウロしてたり、フワフワ浮いてたり。構わないのが一番!?
エリア 2
×3 ×2
なし
×0
エリア 3
×1 ×1
×1 ×5
×0
エリア 1
×2
×2
×0

ふんすいの部屋

さまようよろい
エリア1にたくさんいるよ。とにかく見つからないように移動しよう。

エリア3
ま ×2 ×1
し ×4 ×1
×0

※ばくだんいわは、この部屋を一度渦巻きで脱出し、再び来ると出現。

マミー
エリア2にワンサカいる。のろいのほう台だらけで倒すのが大変！

エリア2
ま ×7
し なし
×0

エリア1
ま ×4 ×1
し ×1 ×1
×0

マドハンド
入り口付近や、エリア3で待ち構えているよ。捕まらないように！

謎のステージ 外

まもの	しざい	いろいろ
×2	×1 ×2	

初めて見るまものばかりのステージ！

このステージで待ち構えているまものは、これまでに見たことのないまものばかりだ。外にいるさまようよろいも、その中の1匹。むやみにスラ・ストライクを放っても倒せないぞ。気付かれないように近づいて、後ろから攻撃してやろう。

気付かれないように、後ろからスラ・ストライク！

倒すと剣だけが残る。これも資材のひとつだ。

まずは何があるかを見て回ろう！

旅の扉に放り込めば、町まで運んでくれる。

1つだけ剣が刺さっているが、これはどんな意味？

ここには中央に旅の扉がある。これはトロッコなどと同じ役目を果たすもの。また5つの扉があり、うち4つの扉の前には、剣の差し込み口のようなものがある。さまようよろいを倒して、剣を手に入れてみよう。何かわかるかも知れないぞ。

ワンポイントアドバイス　渦巻きを使って町へ運ぼう!!

とても便利な渦巻き。どのステージにも渦巻きがあり、その渦巻きはすべて旅の扉の近くの水たまりに通じている。これを利用すれば、ステージの奥で手に入れたものも簡単に運び出せるぞ。

頭に乗せるだけ乗せたら、渦巻きで外へ。

運んできたものを放り込んで、再び頭乗せ旅に！

トゲトゲのへや エリア1・2

まもの	しざい	いろいろ
×2 ×2	×1 ×1	

トゲトゲ床の上を、回転盤に乗って移動しよう！

このエリアはトゲトゲ床が多く、その上を回転盤が移動している。その回転盤に乗っかって移動しよう。トゲトゲ床に落ちると体力が減ってしまうので注意。まものは、もんじゃ2匹とさまようよろいが待ち構えているぞ。

回転盤は直線的に移動しながらも、回転している。

トゲトゲ床に落ちると体力が減ってしまう。

トゲトゲのへや エリア3

まもの	しざい	いろいろ
×2 ×1	なし	

ギガお登場、回転盤を使ってすばやく移動だ！

このエリアに入ると、ギガンテスのギガおが登場、出入り口をふさいでしまう。ギガおは動きも攻撃もすばやいうえに、ダメージを与えることができないのだ。このエリアから脱出する際は、奥にある渦巻きの中に飛び込もう。

見た目以上にすばやいギガお。攻撃も強烈！

回転盤の上なら、ギガおもなかなか手を出せない。

奥まで進むと、何やらスイッチが……？

なんかノッケの森でも見たことあるような……。

体力が心配になったら、迷わず回復ポイントへ！

ギガおの攻撃をかわしつつ、回転盤に乗って移動すると、奥には正体不明のスイッチがある。これはどうすればいいのかわからないが、このエリアの大きなポイントみたいだぞ。ちなみに体力が減少したら回復ポイントに行こう。

ガッシャンのへや エリア1

まもの	しざい	いろいろ
×1	×1 ×1	なし

飛び出す壁に挟まれないように気をつけて進もう！

このエリアでは、壁が飛び出してくる。挟まれると体力が減ってしまうし、トゲトゲの部分にぶつかっても、やはり体力が減ってしまう。でもよく見てみると、リズムは一定だからタイミングよく移動すれば避けられそうだぞ。

挟まれると体力が減る。ジャンプでも回避できない。

トゲトゲも体力が減る。しっかり距離を取ろう。

飛び出す壁は、まものでも資材でも何でもつぶす！

さまようよろいもあっさりペシャンコに。

きんかいも押しつぶされて、ゴールドに変化する。

飛び出す壁は主人公にダメージを与えるのはもちろんだけど、まものや資材もつぶしてしまう。貝がらは粉々に砕けてしまうし、きんかいは押しつぶされてゴールドになる。そのまま売ったほうが値段が高いので持ち帰りたい。

ガッシャンのへや エリア2

まもの	しざい	いろいろ
×3	×1	

あたるとペシャンコ、つり天井のワナ！

このエリアの大きな特徴はつり天井のワナ。所々に安全地帯があるから、あわてず確実に移動しよう。また南のほうにはベルトコンベアがある。これは奥にあるスイッチで止めることができるようだ。とにかく気をつけて進もう。

安全地帯にいれば、ペシャンコにされずにすむ。

ベルトコンベアはこのスイッチで停止できそう。

エリア2

マミーの「のろいのほう台」攻撃に気をつけろ！

このエリアにはマミーがいる。マミーは「のろいのほう台」という、爆弾を吐き出すワナをたくさん作り出し、ジャマをする。どこから爆弾が飛んでくるのかわからないので、常に周りに注意しよう。当たれば体力減少だ。

「のろいのほう台」は常に爆弾を吐き出す。

スラ・ストライクならワナを消滅させることが可能。

追いかけてくるマドハンドの猛威をかわせ！

このエリアは飛び出す壁だらけ。それに加えてマドハンドが散在している。つかまってしまうとおおみみずと同じ状態になるので、ジャンプでかわしていくか、何かを持たせて攻撃しよう。でも構わないのがいちばんいいかも。

つかまってもすぐに脱出すればダメージはない。

何かを持たせてから、スラ・ストライクで攻撃だ！

ちぐはぐに動くベルトコンベアでギガおの追跡をかわせ！

ここは左右にそれぞれ流れるベルトコンベアで敷きつめられている。さらにギガおが登場、主人公を追いかけて来るぞ。奥にはやっぱりスイッチが。ギガおをかわしながら目的を果たし、渦巻きに入って脱出だ！

このエリアに安全地帯はない。常に追いかけてくる。

ここにもスイッチが。左のほうには渦巻きがあるぞ。

移動がちょっと難しいフワフワ床！

このエリアをよく見ると、床は扇風機だらけ。フワフワ浮かんで移動する「フワフワ床」が大きな特徴だ。普通よりも移動が思うようにいかないので、ここでちょっと練習しておこう。宝箱は開けても無視してもいいだろう。

この床に乗ると、フワフワ状態が続く。

まものだってこの通り。ぶつかっても体力は減らない。

フワフワ床とトゲトゲ床のコンビネーション！

このエリアにはフワフワ床とトゲトゲ床がある。ところどころに浮いているまものにぶつかってトゲトゲ床に落ちないよう注意しよう。フロアの中央は普通の床になっていて、さまようよろいが待ち構えているから注意しよう。

トゲトゲ床に落ちると、やはり体力が減少するぞ。

入り口付近の風船板は仲間を運ぶために使おう。

まずは奥まで行ってみよう！

こんなところにまものが来ると、ホントにジャマ！

回復ポイントを発見したなら、とりあえず体力回復！

このエリアの奥には回復ポイントがある。少しでも体力が減っているなら回復しておこう。また浮いているまものは極力避ける。空中でぶつかるとはじかれるので、思うように移動できないぞ。

フワフワのへや エリア3

まもの	しざい	いろいろ
×1 ×1	×1 ×5	なし

エリア一面、真っ白な雲だらけになっている！

ここに来ると、その白さにビックリ。一面雲に覆われているのだ。移動すれば煙が上がるので、自分の位置は確認できる。でもエリア全体が見えないから何とか雲を吹き払いたいところ。奥にはスイッチがあるようだが……。

白すぎて周辺の様子がまるでわからない。

こんな所にスイッチが。矢印は下方向に向いている。

雲がなくなったら、今度はばくだんいわに注意！

ぶつかると爆発、体力は減るし、連続する恐れが！

こんなところにまた別のスイッチが。今度はどうなる?

雲が吹き払われ、フワフワ床が出現する。でもよく見ると、いろんなところにばくだんいわが！　ぶつかれば爆発してダメージを受けてしまう。どうにかしたいところに、またスイッチを発見。乗っかってみよう。

フワフワ床で、ギガおと対決だ！

またまたギガお登場。ギガおはフワフワ床も関係なく、普通に突進して来るぞ。でもそれ以外のところには上がることができない。さまようよろいはいるものの、ほぼ安全地帯だ。そしてそこにはやはりスイッチが……。

フワフワ床さえ注意すれば、ギガおの攻撃はない。

やはりスイッチが。さまようよろいには注意。

さまようよろいがいっぱい！

たくさん頭に乗せて、風船板や旅の扉で運ぼう！

倒せば1匹につき20ゴールドと剣が手に入る。

このエリアにたくさんいるさまようよろい。入り口付近だから、頭に乗せてから外の旅の扉まで移動し、町に運ぶには最適のエリアだ。倒してもゴールドと剣が手に入る。せっかくだから全部倒して、ゴールド稼ぎしてみよう。

とにかくすごい数の「のろいのほう台」！

ここにはマミーがたくさんいる。そのため、ちょっとでも時間がたつと、のろいのほう台だらけになり、爆弾の雨が降りそそぐことになるぞ。体力に危険を感じたら、とにかく回復ポイントに向かい、態勢を立て直そう。

のろいのほう台だらけに…。避けきれない数だ。

回復ポイントがあるのが救い。ドンドン利用しよう。

倒すよりも数を減らすことが先決だ！

このエリアを乗り切るためには、マミーの数を減らすことが大切だ。といっても、倒しているとその間にのろいのほう台が増えてしまうので、頭に乗せるだけ乗せてしまおう。それから安全な場所で1匹ずつ倒すといいぞ。

とりあえず乗せてしまえば数は減ったのと同じ。

ダメージを受けても大丈夫なところで倒そう。

ふんすいのへや エリア3

まもの	しざい	いろいろ
×2 ×1	×4 ×1	

ギガおの力を利用して、岩の壁を破壊しよう！

岩の壁がたくさんあるこのエリアでは、ポイントになるものがすべて岩の壁に囲まれている。しかもそれを破壊できるのはギガおだけ。うまく距離を置いてギガおを導き、岩の壁を破壊させよう。例のスイッチも壁の向こうだ！

ギガおの一撃が、堅い岩の壁を破壊する。

スイッチ発見。これがエリア最大の目的だ。

思ったよりもジャマになるマドハンド

ギガおから逃げ回っていると、マドハンドに捕まることがよくある。それをなくすためにも、マドハンドを倒しておきたい。一番確実に倒す方法は、自分が捕まりギガおに攻撃させることだ。ギガおに3回攻撃させれば、見事にマドハンドを倒すことができるぞ。

とりあえず自分から捕まりにいく。

そしてギガおが攻撃。これなら確実に倒せる。

ワンポイントアドバイス　1度脱出してから再びくると…

ふんすいのへやのエリア3で、目的を達成できないまま脱出した場合、再び来るとばくだんいわが。しかもギガおは登場しないので、ラクに壁を壊せるぞ。初めからこれを狙ってもいいかも。

あ、こんなところにばくだんいわが出現！

これで壊し損ねた岩の壁もラクラク壊すことができる。

謎のステージ

STAGE BOSS ギガお

強い、強すぎる！

いよいよギガおとの決着をつけるときが来た。でもスラ・バズーカさえも効かないのに、勝てるのか!?

攻撃1 ギガアタック

握った両手を頭上で合わせ、頭の上から真下に叩きつける。動きもすばやいぞ！

攻撃2 スーパーギガアタック

ダッシュからジャンプしてギガアタック。どんなに離れていても逃げられない!?

ギューン

こうやって闘え!!

どんな攻撃も通用しない……

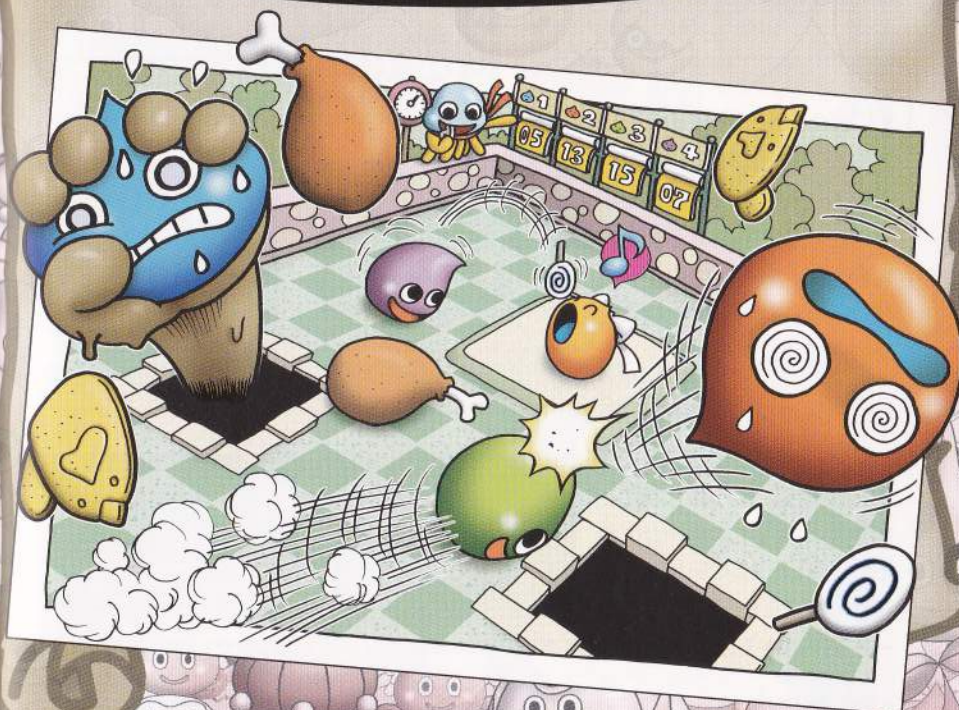
ギガおには、主人公のどんな攻撃も通用しない。何か手はないのだろうか？　攻撃を避けるのが精一杯だけど、フロアを走り回っているうちに、何かを発見できるはず。それがカギだ！

全然効いてない！

避けることはできるけど……。

スクープ!!
空に浮かんだ未知のステージ
まだ見ぬまものと大格闘!!
謎のステージでもビックリなのに、ほかにもまだステージがあるという情報が！　ここではそのステージについてわかったすべての情報をお知らせするぞ！
大冒険はまだ続く!?
動かない石像!?
嵐のような攻撃!!
道がない!?
もしかしたらそこにも仲間がいるのかも!?
スライムもりもり DRAGON QUEST 衝撃のしっぽ団
ミニゲームで遊ぼう

通信対戦（つうしんたいせん） スラみもりもりドラゴンクエスト
くいだおれウォーズ

スラみのお腹をいっぱいに！

これは友達と通信対戦で遊ぶミニゲーム。3種類ある食べ物を奪い合い、誰が一番スラみにあげられたかを競うゲームだよ。ステージは全部で4つ。でも最後のステージは、冒険を進めてある条件を満たさないと遊べないんだ。最高で4人までプレイできるよ！

通信対戦の始め方

1. 通信ケーブルを接続して「ぼうけんのしょ」を選び、「つうしん」を選択。
2. ミイホンからルール説明を受け、STARTボタンを押す。
3. 待機画面。1Pが操作して、遊ぶステージを選択。※小さい(青い)プラグを接続している人が1Pになる。

対戦スタート

ルール説明

❶ 食べ物をスラみにあげよう!!

ステージの特定の場所に、スラみにあげる食べ物が出現する。まずはそれをうまく頭に乗せて、スラみに向かって投げよう。スラみが食べれば、それが得点になるよ！

食べ物をゲット。

スラみに投げてあげよう。

❷ 相手を穴に突き落とせ!!

通信相手にスラ・ストライクを決めれば、頭に乗せることができる。そしてステージにある穴に投げつけよう。すると相手は落ちてしまうんだ。これで一定時間はキミの天下だ！

相手を頭に乗せちゃおう。

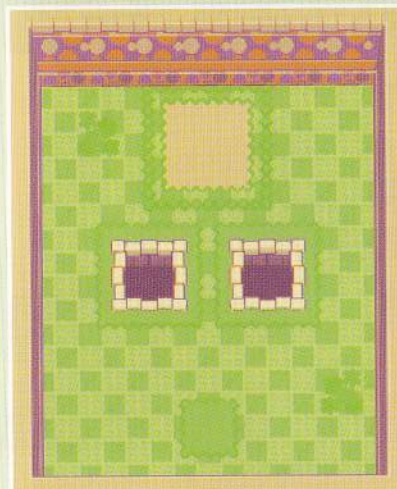
穴に投げれば落ちてくぞ。

❸ 相手に向かってスラ・ストライク！

相手が乗せている食べ物を、スラ・ストライクで落としてしまおう。そしてその食べ物にスラ・ストライクを決めて、自分が頭に乗せてしまおう。これが非情の奪い合いだ！

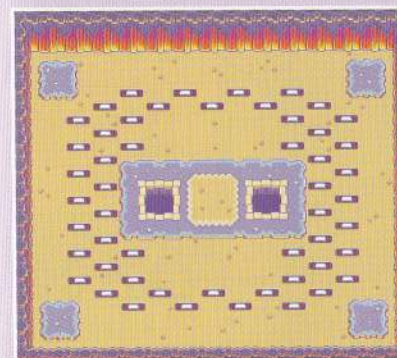
黙って見ていないぞ！

よし、食べ物奪取に成功！

1 ノッケの森の戦い

スペースはそこそこの広さ。食べ物の出現場所は1つ。スタンダードなステージ。

2 ウルオッター川の戦い

食べ物の出現場所は2つ。ももんじゃ型のくいが飛び出して、プレイヤーをジャマする。

3 ニコミスキー鉱山の戦い

一番広いステージ。食べ物は4カ所に出現。大人数でプレイするのに最適だ。

得点表

1点	2点	5点

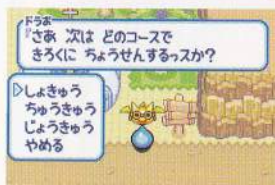
4 ひみつのあそびば

ここには障害物や落とし穴はなく、食べ物も常に動き回っている。難易度は高いぞ！

ミニゲーム その❶

ドキドキ ツボくらっしゅ

すべてのツボをくら〜っしゅ!!

町でドラおに話しかけると、このミニゲームがプレイできる。初めは初級と中級しかできないけど、条件がそろえば上級ステージも増えるよ。ステージそれぞれの最高記録は、じつはかなりの熟練者でないと破れそうにないすごい記録。それをすべて塗り替えられるように、何度もチャレンジしてみよう!

話しかけると、ステージを選択できる。

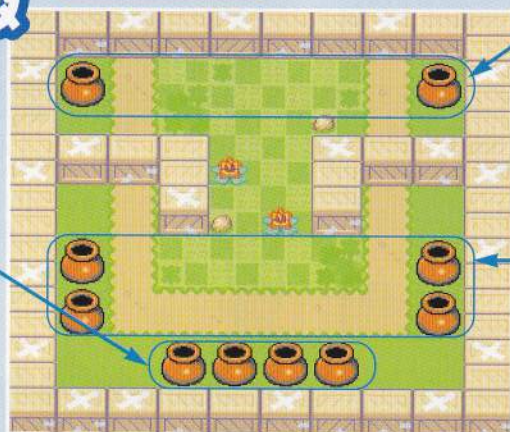
これでゲームスタート! 記録に挑め!

ランキングを見ることもできるぞ。

攻略三ヶ条

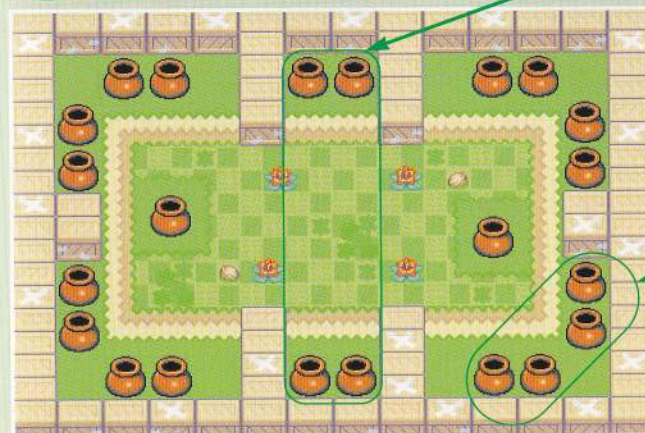
❶ 壊す順番を考えよう
❷ 壊し方を考えよう
❸ すばやく移動しよう

初級 最高記録 12"00

ポイント! まずはこのラインのツボを壊す。そこそこの勢いですばやく壊してしまおう。

ポイント! 真ん中の2つは一気に壊す。残りは間に入って、跳ね返ることで壊そう。

ポイント! このラインのツボは、2つまとめて壊す。中心部にスラ・ストライクだ!

ドラおが言うには「練習ステージ」。これを軽くこなせないと、中級、上級で記録を出すのは難しいぞ。何度かは記録を無視して、考えながらプレイしてみよう。そのうち、どうすればすべてのツボを早く壊せるか思いつくはず。レッツ・トライ!

中級 最高記録 21"00

ポイント! この上下の2つのツボは初めに壊す。すばやく壊して、左右に移動だ。

ポイント! ここの4つのツボは跳ね返ることで一気に壊す。スラ・ストライクの位置が重要だ。

スペースも広いし、ツボの数も多い。いかに効率よく壊すかが大きなポイントだ。それに左右の側にそれぞれ移動するスピードも重要。普通に歩いていると、最高記録を破ることはできない。スラ・ストライクで移動しよう。

上級 最高記録 60"00

ポイント! このツボはいっかくうさぎを投げることで壊す。捕まえるのが大変だけど……。

ここはほかのステージと違い、いっかくうさぎが4匹いる。このいっかくうさぎをうまく導いてツボを壊していけるかがポイント。壁の中のツボは、いっかくうさぎを投げつけて壊すと効率的。ただし、いっかくうさぎは主人公を攻撃してくるから注意。そして大事なのが、どこのツボを壊したか忘れないことだ。

ミニゲーム その❷

スッカー

ボールとなってゴールを目指せ！

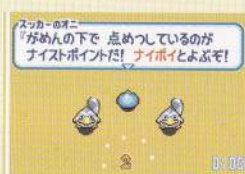
グラウンドを作ると、スライム界のスポーツ（？）「スッカー」をプレイできる。スッカーはサッカーに似たスポーツだけど、ルールや得点の形式がとてもユニークなスポーツなんだ。しっかり覚えて、スッカー界のファンタジスタになろう！

鬼コーチにルールを教わろう。

ルール説明

❶ ナイス・ストライク

スラ・ストライクでももんじゃの間を通り抜けること。通り抜けた状況で、ナイストポイントが変わるぞ。

❷ ナイストポイント

ももんじゃの間を通り抜けることで得られるポイント。この時点ではまだ得点にならないので注意しよう。

❸ ナイス・コンボ

2匹以上のももんじゃの間を通り抜けるとナイストポイントが高くなる。

ポイントの仕組み

4匹のももんじゃを結ぶ線は全部で6本。これを一度に何本またいだかでポイントが変わる。

1本…1点　2本…4点
3本…10点　4本…20点

❹ 得点・失点

ナイストポイントをためてゴールすると得点になる。逆にももんじゃに当たると失点になる。

❺ ロング・シュート

一定の距離以上からシュートを決めると、得点が倍になる。ロングシュートの場合は、左下に表示が出るぞ。

相手の動きをよく見よう！

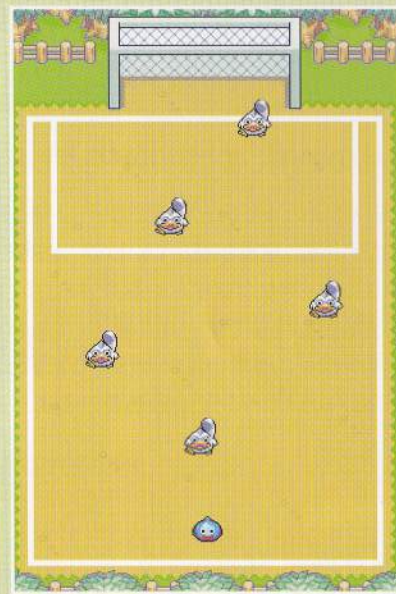
プレイヤー

プレイヤーは、主人公とももんじゃ4匹。この5匹がフィールド上を動き回る。

特殊攻撃

ももんじゃたちは、丸くなって一斉に飛びかかってくることがある。これは要注意だ。

キーパー

常にこちらの動きに合わせてゴールを守っている。でも、必ずスキができるぞ！

スッカーのポイント

❶ 序盤はこまめに得点を

序盤は小まめに得点を重ね、ももんじゃチームとの差を広げていこう。ナイポイをためすぎて失点すると、逆転が難しくなる。

10ポイントくらいが目安。

ゴールを重ねよう。

❷ 終盤は大量得点をねらえ!!

ももんじゃとの得点差が開いたら、ロングシュートや大量ナイポイで一気に差を広げよう。勝負を決定的にするのだ！

ロングシュートを狙う。

負けていても十分逆転可能。

❸ キーパーのスキをつけ！

キーパーの動きは機敏だけど、必ずスキができる。その一瞬をついてシュートを決めよう。無理なシュートは失点のもとだぞ。

ここがゴールのチャンス！

ミニゲーム　その③

テキ屋(や)

まものを倒してゴールドをゲット！

テキ屋は、まものと戦ってゴールドを稼ぐミニゲーム。冒険が進んでいけば、全部で3つのステージをプレイできるようになる。体力が尽きた時点でゲームは終了、でもゲームオーバーにはならないから安心だ。ちなみにSTARTボタンで中断もできるよ。

1回10ゴールドで遊べる。

テキ屋をクリアするポイント

❶ 倒す順番を決めておこう！

階層が深くなるほど、まものの数も多くなってくる。いろんなまものが登場するから、まずは倒す順番を決めておこう。やっかいなまものから倒すのが基本だ。

ここではももんじゃとドラキー。

まずはももんじゃを倒す。

❷ まものは頭に乗せてまとめて倒す！

まものが多くなれば、当然大混戦になる。まずは乗せられるまものを乗せてしまい、相手にするまものの数を減らそう。スキを見て、まとめて倒すのがいいぞ！

乗せられるだけ乗せる。

まとめて倒そう。

❸ 冒険で使えるアイテムは使用可能!!

どうぐ屋で売っているアイテムは、テキ屋でも使用可能。しあわせのサイフを持っていれば、獲得ゴールドも倍になる。せかいじゅのはも買っておきたいアイテムだ。

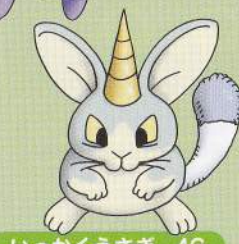
サイフのおかげでゴールドが倍に。

せかいじゅのはも便利だ。

ノッケの森

一番カンタンなステージ。とはいえ、まものの数が多くなれば大変になってくる。いっかくうさぎには注意しよう。

ももんじゃが一番高い。

いっかくうさぎは大変！

ガメゴンやピクシー、たこつぼこぞうなど、強敵がたくさん登場する。大混戦では、もぐってからの攻撃が有効だ。

下から突き上げろ！

たこつぼこぞう　7G

ニコミスキー鉱山

かなり難易度が高いステージ。とくにフレイムがやっかい。獲得ゴールドも最も多くなるステージだ。アイテムは必須！

勝手に燃えるまものもいる。

ミニゲーム　その④

なみのり小ゼニトール

コインいっぱい取りまくり！

海の家にいる仲間に話しかけると、このミニゲームができるんだ。スラボードを使ってコインをたくさん取るだけなんだけど、これが結構難しい！　ムダなく、そしてすばやく取るルートを見つけられるかどうかが高得点のカギ。いろいろ考えてみよう！

あわてないで
たくさん取ろう！

ランキングを見ることもできるよ。

スラボードはジャンプができる！　これが大きなポイントだ。

ポイント1

大きなコインは5コイン分。これを残すことなく取れるかが高得点のカギ。

ポイント2

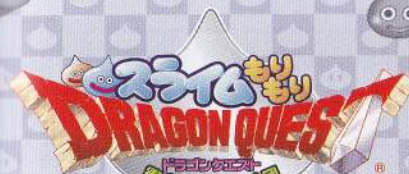
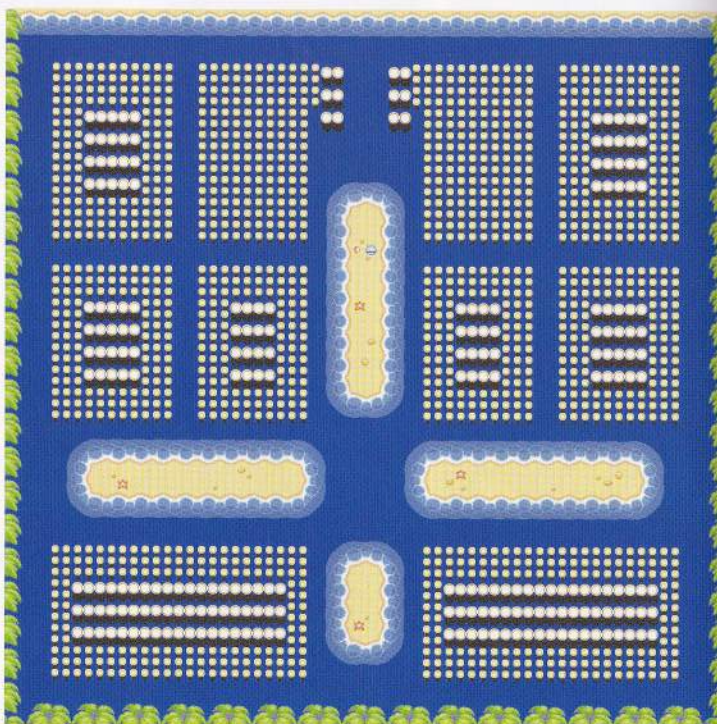
島はジャンプをすれば飛び越えることができる。回り込むより早いぞ。

ポイント3

ジャンプを駆使して横に滑っていけば、一気に得点を稼ぐことができるぞ！

(小) ×1

(大) ×5

スライムもりもり DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
衝撃のしっぽ団

すばらしき冒険者になるために

"しっぽ団"たちを捕獲しよう!!

1日で何匹捕まえられるか!?

冒険のジャマをしてくるまものたちをいっぱい町に運んで、町作りの手伝いなんかさせちゃおう！　ここではどのエリアでどんなまものがたくさん捕獲できるか、タイムトライアル形式で挑戦してみたぞ。制限時間は1日だ！

仲間をさらわれたしかえしに、たくさん捕まえてやろう！

ももんじゃ、ドラキーを大量捕獲!!

エリア2のトロッコで、エリア2～6のまものを運ぶ。一度捕獲するとしばらくまものは現れないので、エリアを順番に回っていこう。

他のエリアからエリア2に来るとトロッコがすぐに来る。これを繰り返して効率アップ。

ノッケの森
はこんだ まもの
×30ひき ×31ひき ×8ひき

ももんじゃ、ドラキーを30匹以上捕獲！

5匹のまものをバランスよくゲット!!

エリア2と4の定期船を使い、エリア2、4、6、9でまものを捕獲。定期船は4匹まで乗せられるから、3匹頭に乗せたらすぐに運ぼう。合計で57匹捕獲だ！

3匹捕まえたら、すぐに定期船に。まものの攻撃には当たらないように注意。

ウルオッター川
はこんだ まもの
×11ひき ×5ひき ×12ひき
×19ひき ×10ひき

5種類のまものを平均的に捕獲！

ニコミスキー鉱山

ひとつめピエロとくさったしたいが!!

エリア6と11のトロッコを利用して、エリア5～8と11でまものを捕獲。エリア6のトロッコはペースが早いので、くさったしたいとひとつめピエロがたくさん運べるぞ。

エリア5はすばやく大量捕獲ができる！

エリア11のトロッコは4匹まで乗せられる。

かえんのいきには注意して移動しよう。

ニコミスキー鉱山
はこんだ まもの
×8ひき ×30ひき ×43ひき

くさったしたいとひとつめピエロが大漁！

たくさん捕獲されたッピ

いっかくうさぎがターゲット!!

エリア5とエリア3でいっかくうさぎだけを捕獲。エリア5では6匹出現するまで粘り、その後エリア3に。この繰り返しだ。

トロッコはエリア5にしかないぞ。

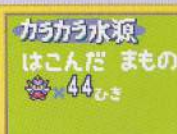
ノッケの森のおく
はこんだ まもの
×82ひき

いっかくうさぎだけ、超大漁の82匹！

ピクシーだけをねらえ!!

このステージはエリア3のみで勝負。風船板はエリア3と4のものを使用。ピクシー2匹を捕まえたらすぐに運んでしまおう。

ピクシーは何度でも出現する。

カラカラ水源
はこんだ まもの
×44ひき

44匹捕獲。総数ではほかより少な目。

メラゾマ火山

2ヶ所に分けてくさったしたいを捕獲!!

エリア4のトロッコを使用して、エリア1と3でくさったしたいを捕獲しよう。まずはスライムナイトでトロッコを使用可能に。あとはエリア1と3を行ったり来たりしていれば、くさったしたいを大量捕獲できるぞ。

エリア1は宝箱を開けて出現させる。

エリア3にはくさったしたいがいっぱい。

捕獲したら、トロッコの前で待つ。

メラゾマ火山
はこんだ まもの
×55ひき

トロッコのペースが遅いので少なめ。

謎のステージ

ふんすいの部屋で大暴れ!!

謎のステージは「ふんすいのへや」がターゲット。エリア1と2でまものを捕獲し、外の旅の扉で町に運ぼう。エリア1で捕獲したまものは、風船板に乗せて運んでもいい。効率的に移動しよう。

マドハンドは貝がらをおとりに捕獲。

さまようよろいは、すばやく後ろから！

エリア2の渦巻きはとても便利！

スライムのしっぽ
はこんだ まもの
×10ひき ×25ひき ×7ひき

旅の扉が遠いから、こちらも少なめ。

資材をいっぱい集めよう!!

町づくりにもお金もうけにもなる!!

今度は資材にしぼってタイムトライアルだ。こちらも、どこを拠点にして回るかが大きなポイントだ。一度資材を取った場所でも、時間が経てば再び出現。資材は売ってお金にもできるから、まものよりも熱いトライアルになりそうだ。

ばくだんいわは一番のターゲット。いくらでも出現する。

動き回って資材を運ぼう！

エリア2を中心に、エリア4と5の資材を運ぼう。タルは落とすと壊れてしまうから、まものに攻撃されないように注意して運ぼう。

エリア5には資材がたくさんある！

ノッケの森
はこんだ しざい
×8 ×11 ×12
×14 ×10

5つの資材を平均的に運べたぞ。

まものの攻撃に気をつけよう！

エリア2と7を中心に、周りの資材を取ってこよう。やっかいなまものが多いので、運ぶときはすばやくまものを避ける。風船板も利用しよう。

資材を取ったらすばやく移動、動き回れ！

ウルオッター川
はこんだ しざい
×13 ×13 ×13
×13

偶然にも4つの資材を13コずつゲット。

ニコミスキー鉱山

きんかいをたくさんゲット！

狙いはきんかい。エリア11のトロッコを拠点に、エリア6、8、9、11のきんかいだけを集める。スライムナイトはオマケだ。

やはり注意すべきはフレイムの攻撃だぞ。

ニコミスキー鉱山
はこんだ しざい
×1 ×31

きんかいだけで31コ。かなり稼げた！

ノッケの森のおく

ばくだんいわが大漁！

エリア5のトロッコを利用して、エリア6のばくだんいわを集めよう。いっかくうさぎの攻撃には注意しよう。

攻撃をくらったら爆発。タイムロス！

ノッケの森のおく
はこんだ しざい
×63

スムーズに行けばこれだけ運べる！

カラカラ水源

ばくだんいわと大きな岩を狙え！

ここは資材が少ない。そこでエリア3のばくだんいわと大きな岩をターゲットに。頭に乗せたら即風船板に！

ピクシーに取られる前に取る！

カラカラ水源
はこんだ しざい
×14 ×24

ちょっと少なめの収穫。これが精一杯。

謎のステージ

資材とゴールドで一石二鳥！

資材が少ないので、外のさまようよろいを倒して剣をゲット。倒したらトゲトゲの部屋で貝がらを取る。この繰り返しだ。

さまようよろいはゴールドもたくさん持っているぞ。

スライムのしっぽ
はこんだ しざい
× 7 ×32

これにプラスして、20×32ゴールド！

メラゾマ火山

❶ スライムナイトがいっぱい！

まずはエリア4のトロッコで、エリア3のスライムナイトをねらおう。スライムナイトを取ってトロッコへ。これを繰り返して35コゲットだ！

スライムナイトはここに入って取る。

とにかくすばやくトロッコへ向かおう。

メラゾマ火山
はこんだ しざい
×35

こんなに取っても使い道はないかも。

❷ 宝箱を取りたい放題！

次はエリア1の宝箱がターゲット。宝箱は一度取ると出現するまでに時間がかかるので、その間はスライムナイトを取りに行こう。

宝箱がこんなに取れるのはここだけ。

時間が経てば、いくつか現れる。

メラゾマ火山
はこんだ しざい
×34 ×15

くさったしたいは無視しよう。

❸ ゴールド稼ぎもしてみよう!!

ここではゴールドも稼げる。ポイントはエリア3。そこにはくさったしたいが無限に出現するので倒しまくって稼ごう。

メラゾマ火山 2075G
たすけたかず 8/ 8
まちにいるかず 97/100
てがみ もどる ちず

2075ゴールドからスタート。

火山 3087G
たすけたかず 8/ 8ひき
まちにいるかず 97/100ひき
てがみ START もどる ちず

1日で1012ゴールドも稼げた!!

助けた仲間たちリスト

100匹の仲間を助けるために、ここからのページをうまく使ってね。仲間達は各ステージごとにまとめて並んでいるから、チェックしていけば誰を助けていないかもひと目でわかるよ！

リストの使い方

このリストは助けた仲間たちをチェックしていくためのもの。仲間を助けたら、その日付と町での居場所を記入して、「OK！」のワクをぬりつぶそう。

01 OK! ドラお
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

02 OK! スーラ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

03 OK! スラック
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

04 OK! スラネット
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

05 OK! スラゾー
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

06 OK! しんぷ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

07 OK! バブすけ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

08 OK! ドラフィーユ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

09 OK! グランじいさん
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

10 OK! スラまる
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

11 OK! テンシーラ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

12 OK! メカキチ
ノッケの森
助けた日 月 日
町での居場所

13 OK! ミニスラ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

14 OK! スラじろう
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

15 OK! スラニオ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

16 OK! スラベル
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

17 OK! ファンファン
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

18 OK! スラのせき
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

19 OK! スラト
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

20 OK! スラのすけ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

21 OK! ホイミー
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

22 OK! バブブ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

23 OK! スラックス
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

24 OK! スラきち
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

25 OK! おスラ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

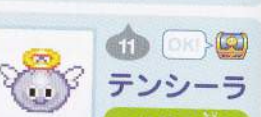
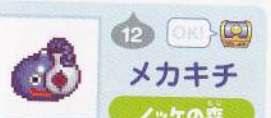
26 OK! コーチ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

27 OK! スラエル
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

28 OK! ツリッキー
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

29 OK! グレン
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

30 OK! ぶちゴロウ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

31 OK! スラカンプ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

32 OK! スラかげ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

33 OK!
マリン
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

34 OK!
ホイサッサ
ウルオッター川
助けた日 月 日
町での居場所

35 OK!
ホイップル
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

36 OK!
スライワー
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

37 OK!
ラスプーチン
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

38 OK!
ツリろう
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

39 OK!
テキや
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

40 OK!
イワン
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

41 OK!
コンペー
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

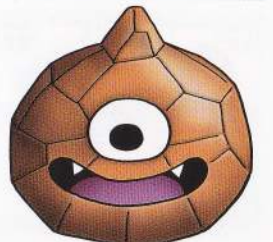
42 OK!
くろりん
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

43 OK!
ホーミィ
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

44 OK!
バブルス
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

45 OK!
ホイスケ
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

46 OK!
ボーグル
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

47 OK!
スラや
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

48 OK!
タイオー
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

49 OK!
たまちゃん
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

50 OK!
ミニン
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

51 OK!
スラげ
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

52 OK!
?????
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

53 OK!
?????
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

54 OK!
トミー
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

55 OK!
バブりん
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

56 OK!
スライフ
ニコミスキー鉱山
助けた日 月 日
町での居場所

57 OK!
エッグル
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

58 OK!
ぶちザベス
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

59 OK!
スラムリン
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

60 OK!
ボーグン
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

61 OK!
ハガネンダー
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

62 OK!
ホイミィ
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

63 OK!
ブッチモンド
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

64 OK!
ゴルド
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

65 OK!
エンゼリカ
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

66 OK!
スクラテス
ノッケの森のおく
助けた日 月 日
町での居場所

No.	名前	ステージ	助けた日	町での居場所
67	バブルのやま	カラカラ水道	月　日	
68	ガブリエル	カラカラ水道	月　日	
69	ブチのすけ	カラカラ水道	月　日	
70	バブルーノ	カラカラ水道	月　日	
71	スラダーク	カラカラ水道	月　日	
72	オババ	カラカラ水道	月　日	
73	ブッチーナ	カラカラ水道	月　日	
74	オイスラー	メラゾマ火山	月　日	
75	?????	メラゾマ火山	月　日	
76	?????	メラゾマ火山	月　日	
77	メテお	メラゾマ火山	月　日	
78	マダラン	メラゾマ火山	月　日	
79	スラボックル	メラゾマ火山	月　日	
80	シルバ	メラゾマ火山	月　日	
81	エッグーナ	メラゾマ火山	月　日	
82	ゴールドベリー	謎のステージ	月　日	
83	ぶっちい	謎のステージ	月　日	
84	ミニー	謎のステージ	月　日	
85	ドラゴーネ	謎のステージ	月　日	
86	ブチじぃ	謎のステージ	月　日	
87	スラッサー	謎のステージ	月　日	
88	ホイーチェ	謎のステージ	月　日	
89	エッグリーン	謎のステージ	月　日	
90	ホイミコ	謎のステージ	月　日	
91	ロック	謎のステージ	月　日	
92	スラワー	謎のステージ	月　日	
93	ツムツム	謎のステージ	月　日	
94	スラーリン	謎のステージ	月　日	
95	バブべえ	謎のステージ	月　日	
96	ボギー	謎のステージ	月　日	
97	ファングリオ	謎のステージ	月　日	
98	?????	謎のステージ	月　日	
99	?????	謎のステージ	月　日	
100	?????	?????	月　日	

資材とまもの 町に運んだものリスト

資材

「ステージ名」には一番運びやすいステージを記入しよう。それができてはじめて「OK!」をぬりつぶそう。

大きな岩

ステージ名
町に運んだ? OK!

宝箱

ステージ名
町に運んだ? OK!

木の実

ステージ名
町に運んだ? OK!

タル

ステージ名
町に運んだ? OK!

ばくだんいわ

ステージ名
町に運んだ? OK!

貝がら

ステージ名
町に運んだ? OK!

マキ

ステージ名
町に運んだ? OK!

きんかい

ステージ名
町に運んだ? OK!

スライムナイト

ステージ名
町に運んだ? OK!

かみのせんろ

ステージ名
町に運んだ? OK!

剣

ステージ名
町に運んだ? OK!

ほのおのコテ

ステージ名
町に運んだ? OK!

ふぶきの剣

ステージ名
町に運んだ? OK!

まもの

「ステージ名」には一番捕獲しやすいステージを記入しよう。それができてはじめて「OK!」をぬりつぶそう。

ももんじゃ

ステージ名
町に運んだ? OK!

いっかくうさぎ

ステージ名
町に運んだ? OK!

おおきづち

ステージ名
町に運んだ? OK!

ガメゴン

ステージ名
町に運んだ? OK!

くさったしたい

ステージ名
町に運んだ? OK!

さまようよろい

ステージ名
町に運んだ? OK!

たこつぼこぞう

ステージ名
町に運んだ? OK!

ドラキー

ステージ名
町に運んだ? OK!

ピクシー

ステージ名
町に運んだ? OK!

ひとつめピエロ

ステージ名
町に運んだ? OK!

フレイム

ステージ名
町に運んだ? OK!

マドハンド

ステージ名
町に運んだ? OK!

マミー

ステージ名
町に運んだ? OK!

これがしっかり書きこめれば
お前がスーランの勇者だぜ!!

SE-MOOK

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団 公式ガイドブック

●企画・制作　大矢和裕(SQUARE ENIX)

●編集・構成　竹部晴信　伊藤直人　濱口正樹(不知火プロ)

●ゲーム解析　高澤　潤

●本文デザイン　坂井里江子(DNP MEDIA CREATE)

●カバー・扉デザイン　大内寛治　(DNP MEDIA CREATE)

●DTPデザインサポート　岩垂良一　野口晴樹(DNP MEDIA CREATE)
安丸博文　高柳　学(S2 PLANNING)

●イラスト　かねこ統

●プロダクト・マネージャー　阿部謙一　飯坂佳裕(SQUARE ENIX)

●監修・協力　堀井雄二(ARMOR PROJECT)
スクウェア・エニックス　第9開発事業部

●エグゼクティブ・プロデューサー　千田幸信(SQUARE ENIX)

2004年 1月 2日　初版発行
2004年 7月 5日　5刷発行

発行人　田口浩司

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

〒151−8544　東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル
＜書籍の内容に関するお問い合わせ＞
書籍編集部　03-5333-0879　月～金曜日12：00―18：00（祝祭日を除く）
＜販売・営業に関するお問い合わせ＞
出版営業セクション　03-5333-0832　月～金曜日10：00―18：00（祝祭日を除く）

DTP　株式会社DNPメディアクリエイト
印刷所　大日本印刷株式会社

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によっては
お答え出来ない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
但し、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7575-1091-8 C9476　雑誌62011-22

スライムもりもり
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
衝撃のしっぽ団
公式ガイドブック
SQUARE ENIX